no.482
1994年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ＣＧゲームが主役に

ＡＭショー開会式で中山会長、先端技術を強調

上の写真はセガ社の小間で注目を集めたＣＧポリゴン格闘ゲーム「バーチャファイター２」の展示部分のようす

ＪＡＭＭＡ／ＪＡＰＥＡ共催による第32回ＡＭショーが九月二十一－二十三日、千葉・幕張メッセで開かれ、海外五社を含む六十五社（前回六十七社）がＡＭ機およびその関連製品を出品した。

同ショーは今や国際的ＡＭ機器展となっており、とくに日本のＴＶゲーム機が世界市場をリードしてきたことから、世界的に注目されている。

会期中の入場者数は事務局によると三日間で合計三万四千三百三十二人（前回二万六千二百三十六人）で、その内訳は次のとおり。

初日は八千三百九十人（うち海外四百八十六人）、二日目は一万二千六百五十九人（同二百二十二人）、一般入場日の三日目は一万三千二百八十三人（同ゼロ）で、うち入場料での入場者数は一万二千八百七十三人。海外からの入場者は合計七百八人で、前回の九百四十六人から二五％減少した。特別招待券、招待券による入場はほぼ前回並みだが、一般入場者が約四千四百人増え、三日目の会場では入場制限も行なわれた。

今回も、前回からの二種類の招待券方式をとったため、戸惑った来場者もいた。こうした入場システムとともに一般入場、開催時期、メダルゲーム機の扱い方など検討すべき課題は残されている。

展示内容については（次号で詳報）、ＴＶゲーム分野ではＣＧ画像によるものが多く出品され、技術の高度化が進んでいることを示した。とくにセガ社は一段と高度化したＣＧポリゴンによる格闘ゲーム「バーチャファイター２」を披露し注目を集めた。ＣＧポリゴンではナムコが「鉄拳」（別記事参照）、コナミがレースものの映像シミュレーター「スピードキング」、セガ社と英国バーチャリティ社提携ＶＲゲーム「テックウォー」などが参考出品された。その他ＴＶゲームでは、ＳＮＫ「真サムライスピリッツ」を中心に〝ネオジオ〟ソフトが目立った。

エレメカアーケード機ではカーニバル機が増え、サッカーをテーマとしたものが多数出品された。クレーン機は激減した。メダルゲーム機分野は大型機で演出を加味したもの以外は、ほとんどが従来機にとどまった。

遊園施設、乗物機分野は高水準を維持しており、小型乗物機は依然キャラクターものが主流となっている。

さて初日の開会式は、ＪＡＭＭＡの日南香専務の司会で進められた。

ＪＡＭＭＡの中山隼雄会長は、「今回のＡＭショーは非常に厳しい経済環境の中で開くが、マルチメディア時代の入口にある現在、私たちがＣＧやＶＲなど先端技術のパイオニアとして伸びていくことが、ＡＭ産業を不況から脱出させ世界的に発展させていく道であると確信する」と挨拶した。

ＪＡＰＥＡの山田三郎会長は、「われわれの〝遊〟の産業は、世界平和と経済安定の中で発展していく。そのためには業界内で互いに技術交換し研究しながら競合していくことも大事」と語った。

来ひんとして亀井静香運輸大臣は、「社会、家庭の中で幸せを生み出すには健全娯楽が重要な要素になると確信する。その意味でこのショーの成功を祈る」と挨拶した。

橋本龍太郎通産大臣の祝辞を、通産省産業機械課の藤野達夫課長が代読。その中で同大臣は、「優れた商品開発を通じて充実した余暇活動を提案するという意味で、このショーは意義深い」としている。

建設省建築物防災対策室の磯田桂史室長は、「遊戯施設は安全が絶対条件であり、新しい施設に対応するための安全基準も作成中」と述べた。

テープカットは以上の五氏と英国ＢＡＣＴＡのロジャー・ウィザー会長により行なわれた。

左上の写真はテープカットにて（左から）ＪＡＰＥＡの山田三郎会長、ＪＡＭＭＡの中山隼雄会長、亀井静香運輸大臣、通産省の藤野達夫課長、建設省の磯田桂史室長、英国ＢＡＣＴＡのロジャー・ウィザー会長。下はＳＮＫの小間で真サムライスピリッツ」を展示しているようす

ナムコ「システム11」

低価格ＣＧ基板を発表

ソニーの家庭用ＰＳをもとに高性能化

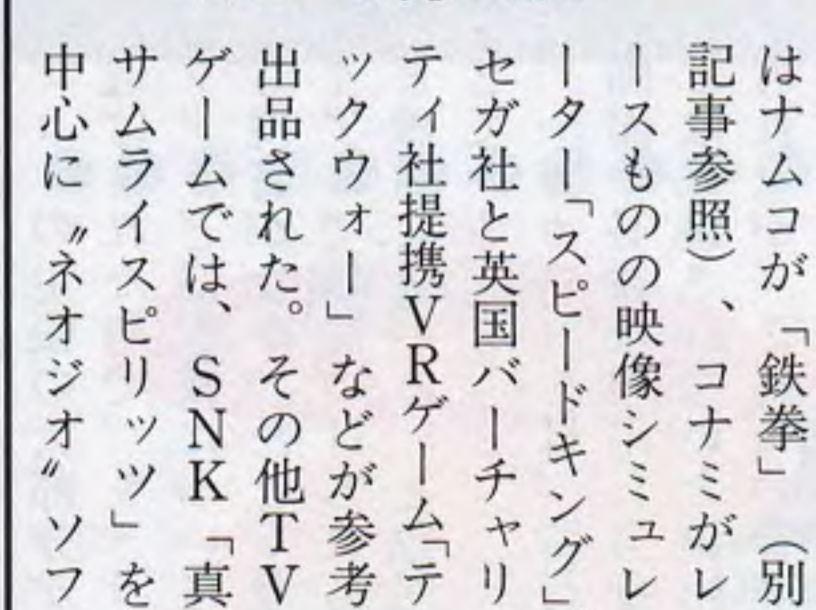
㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（本社東京、小沢敏雄社長、ＳＣＥ）と業務用の新ＣＧ基板「システム11」を共同開発し、その第一弾ソフト「鉄拳（てっけん）」をＡＭショーで参考出品した。

「システム11」は、ＳＣＥの家庭用32ビットＴＶゲーム機「プレイステーション」（年末に発売の予定）の基板をベースに、ナムコのＣＧ技術を加えて高機能化したもの。ＣＰＵ、ＭＰＵなどは「プレイステーション」と同じ仕様だが、機能的には同社ＣＧ基板「システム22」に近い、とナムコでは説明している。

第一弾ソフトの「鉄拳」はＣＧ格闘ゲームで、八方向レバーによりキャラクターを前後進、しゃがみ込み、ジャンプなどさせながら、四つのボタンで左右のパンチとキックを駆使するというもの。

同社では「ソフトはまだ四割しか出来上がっていないが、十一月には完成させて発表会を開く予定で、年末か来年初めには発売したい」としている。

ソフトはＣＧポリゴンゲームでは初の基板販売となり、価格帯は十五、六―二十五万円に設定される予定。

同社ではすでに「システム21」、同「22」のＣＧ基板を開発しているが、「これらはコックピットなど大型機用であり、小型の基板ベースにするには時間がかかる。その開発期間を省くため、ＳＣＥのＣＧ基板をもとに『システム11』を共同開発した」、また「これで当社のＴＶゲーム基板部門の強化も図ることができる」としている。

ナムコ「鉄拳」の画面

カプコン対データイースト訴訟（米国）

DE申請を一部容認

キャラクターと必殺技は陪審員裁判に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）がTVゲーム「ストリートファイターII」の著作権を侵害したとして、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）を相手どって昨年九月に、日米両国で民事訴訟を起こし、データイーストは反訴しているが、米国カリフォルニア州北部地区の連邦地裁は八月十九日、データイーストの申請を一部容認し、キャラクターと必殺技の類似点を除くカプコン側の訴えを退ける部分的なサマリージャッジメント（事実確定判決）を言い渡した。キャラクターと必殺技については十一月三十日から始まる陪審員裁判（ジュリー・トライアル）で審理されることになった。

カプコンは昨年九月、データイーストのTVゲーム「ファイターズヒストリー」は「ストリートファイターII」のキャラクター、必殺技の出し方など似ており、その視聴覚著作権を侵害しているとして、東京地裁で損害賠償を求める訴訟を起こし、データイーストが反訴している。また米国でもそれぞれの子会社が当事者となり、カプコンUSA社（カリフォルニア州サニーベイル、枚田隆一社長）がデータイーストUSA社（カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）を連邦地裁に訴えている。

うち米国の連邦地裁では、カプコンUSA社が予備的禁止命令を申請したが、三月十六日、ウィリアム・オーリック判事は、「データイーストはストリートファイターIIでの保護されるべき表現をコピーしたとは言えない」として、申請を却下した。この却下決定理由書によると、カプコンはデータイーストのコピー行為とされる事実を立証する代わりに、両ゲームの類似性を主張しており、類似性が著作権侵害に当たるかどうかが検討されたが、同判事は本質的に同じでないとしてカプコンの申請を退ける判断を示した。

これを受け、データイーストはトライアルに代わるサマリージャッジメントを申請していた。米国の裁判では通常、ディスカバリー（証拠開示手続き）を経てトライアルが設定され、トライアルで陪審員が評決を下し、評決に基づき判事が判決を言い渡す。しかし、事実関係で双方に争いのない場合、陪審員の評決は必要なくなるので、サマリージャッジメントの申請があれば、トライアルを省略した判決を言い渡すことができる。このためサマリージャッジメントは「略式判決」、「即決判決」とも訳されるが、訴訟の一部分だけ認められることもあり、「事実審理省略判決」と訳したほうがよい、という説明もあるほど。

今回データイーストの申請に対し、オーリック判事は「一部分却下し、一部分は容認した」。却下したのは、カプコンが申請した予備的禁止命令の却下決定（三月）で示された事実認定を、サマリージャッジメントで採用するよう求めた点。反対にカプコンが少なくとも「三人のキャラクターと五つの必殺技」は陪審員裁判に付すべきだと主張した点については、カプコンの主張が認められた。

申請を容認し、事実認定を終えた点はいくつかある。今回の決定でオーリック判事は、①デモ画面、キャラクター選択（VS）画面、キャラクター選択方法、ライフメーターは、一般のTVゲームで共通のもの、②操作盤の特殊な使用法（コントロール・シーケンス）もアイデアと表現が一致する場合保護しないとするマージ理論に当たる、として著作権保護の対象外とした。トータル・コンセプト・アンド・フィール（全体としての概念と感じ）について、カプコンは保護されるべきだと主張したが、画面全体ではなく保護すべき表現だけを比較するのが原則だと示している。

従ってトライアルでは「ファイターズヒストリー」のキャラクターであるフェイリン、レイ、マットロックと「ストリートファイターII」のキャラクター、チュンリー、ケン、ガイル、そして五つの必殺技については、類似性に関し事実関係の争いがあるので、陪審員が審理することにした。

今回の決定に関し、データイーストは、キャラクターと必殺技を除きカプコンの主張の大部分が退けられたので、キャラクターと必殺技についても侵害がなかったとトライアルで結論づけられると確信している、と説明している。

一方カプコンは、背景画面や必殺技の出し方などは保護されないと決められたが、これらの審理のため提出されたぼう大な証拠が、著作権侵害の事実を示すことになるとし、トライアルでの勝訴に期待する旨説明している。

なお日本での裁判も終局に近づいており、東京地裁で八月三十一日に開かれた口頭弁論で、双方が弁論を終えたため結審し、判決が十一月二十五日に言い渡されることになった。日本での裁判では、米国の予備的禁止命令申請に当たる仮処分申請は行なわれておらず、また米国のサマリージャッジメントは日本の裁判制度にはない。

「ＳＦⅡ」画面でのチュンリー（右側）

「ＦＨ」画面でのフェイリン（右側）

三重・まつり博

ミポランド運営

泉陽が大観覧車（85ｍ）など

三重県伊勢市の朝熊山麓で「世界祝祭博覧会（まつり博）」が、七月二十二日から百八日間の会期で開かれており、会場内の遊園地部分「プレイランド」を泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が運営している。

これは三重県が、三重の特色をアピールするとともに、中部と近畿のきずなを強める役を担いながら地域整備を促進していくことを目的に、県内各市町村や近畿日本鉄道などの協力を得て開かれているもの。

会場の敷地面積は四十万平方㍍あり、二十九のパビリオンと遊園地部分そして各国および日本の祭りが繰り広げられるアリーナや広場などで構成されている。主催者側では延べ入場者数三百万人を目標としている。開幕四十一日目の八月三十一日現在で百九万人を数え、「順調に推移している」としている。

泉陽興業が運営する「プレイランド」は愛称「ミポランド」として、会場内南端の高台部分三万四千平方㍍の敷地に、二十二施設が設置されている。うち伊勢湾が一望できる高さ八十五㍍の「大観覧車」（定員二百八十八名、利用料金六百円）と、コース全長七百二十㍍の「ジェットコースター」（定員四十八名、利用料金五百円）が中心となっている。このほかの主な施設は次のとおり。

遊園施設は「ブレイクダンス」「レボリューション」「スーパースイング」「急流滑り」「メリーゴーランド」「てんとう虫のサンバ」など計十四機種。レール走行式乗物機「おとぎ列車」「ミニSL」。バッテリーカー十五台。面積四百平方㍍の建物「ゲーム&小型遊戯機」（約七十台設置）。輪投げやカーニバルゲーム機十台を設置した「ダウンタウン」など。

「まつり博」会場の全景

なお同博覧会は常に各国の祭りが繰り広げられていることが特徴だが、一方で冷房完備の大きな休憩所を各所に配置し、高低差のあるゾーンはエスカレーターで連絡するなどの配慮も目立つ。主催者側では「従来の博覧会では後回しにされがちだった来場者の立場に立ってサービス施設の充実を図った」としている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（8月25日～9月7日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

九月七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-339062、1-494428。同、6-33963、1-595336。「スロットマシンと景品交換機との組み合わせ」、同、6-339964、1-118179。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-339976、59-166707。

特許出願公開

八月三十日＝「バーコードゲーム機」、古野電気㈱（兵庫）、6-238031。「ルーレット遊技機」、㈱イーグル（東京）、6-238032。「スロットマシン」、同、6-238033。「勝負遊技機」、同、6-238034。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-238035（請）。「対戦シミュレーションゲームの画面表示方式」、日本電気㈱（東京）、6-238060（請）。「ゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、6-238061（請）。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、6-238062。「ゲーム用カートリッジ及びこれを用いたゲーム装置」、同、6-238063。同、6-238064。

九月六日＝「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、6-246062（請）。同、6-246070（請）。「伝送系を用いたゲーム機システム」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-246063。「キックバック機構付きコントロールスティック」、同、6-246066。「通信ゲームシステム」、同、6-246067。「プログレッシブゲーム装置」、同、6-246068。「伝送系を用いたゲーム機システム」、日本ビクター㈱（神奈川）、6-246069。「テレビゲーム機用付加装置」、同、6-246064。「ゲーム装置用中継制御装置」、ミツミ電機㈱（東京）、6-246065。「可動テーブル装置」、㈱タイトー（東京）、6-246072。

実用新案出願公開

八月三十日＝「ルーレットゲーム装置」、日本エー・シー・エム㈱（東京）、サービス代行㈱（東京）、中宮昇（東京）、6-61278。「ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、6-61286（請）。同、6-61287（請）。「遊戯機用景品容器」、大和化学工業㈱（大阪）、6-61289。

九月六日＝「景品捕獲ゲーム機」、㈱エヌティシー（東京）、6-63084。同、6-63085。「ゲーム用景品受け渡し装置」、㈱トーゴ（東京）、6-63087。「旗振りゲーム機」、㈱ジャレコ（東京）、6-63090。「コースター」、泉陽興業㈱（大阪）、6-63091。

登録実用新案

九月六日＝「ゲーム装置」、ダイナックス㈱（愛知）、6-3001942。「スロットルマシンのモータ軸の固定金具及びそれを用いるスロットルマシン」、中島卓夫（大阪）、6-3001945。

ＪＡＭＭＡ／ＡＯＵ／ＮＳＡ懇談会

対策の合意作り課題に

中山会長、風営の規制撤廃めざす考え示す

ＪＡＭＭＡとＡＯＵ、ＮＳＡの幹部懇談会が八月二十六日、ＪＡＭＭＡ事務局会議室で開かれ、風営法の問題、ロケの競合問題などについて意見交換した。

これは、これまでＪＡＭＭＡとＡＯＵの幹部懇談会として四回開かれてきたものが、今回の五回目からＮＳＡを加えた三団体で行なうことになったもの。三団体から正副会長とともに理事、事務局担当ら計十七名が出席。ＪＡＭＭＡの日南香専務の司会により、各団体の活動状況を中心に業界の問題点などを話合った。

風営法問題についてＪＡＭＭＡの中山隼雄会長は、「意味のない規制を撤廃へと持っていくには、業界のコンセンサスを得た上で、国会議員に要望するなど、それなりのルートで意見を具申していかねばならない。今の風営法は（法改正への対応をめぐる業界の）コンセンサスが得られないまま、気がつけば成立してしまっていた。泥縄式、長いものには巻かれろ式ではなく、業界として言うべきことは言える状態にしておく必要がある」と述べた。

またＡＯＵ側からは、個々の遊技設備が規制対象に含まれるかどうかについての見解が各県警で異なり、問い合わせても警察庁までは届かないケースもあって困ったこと、風営法の不合理な点は業界全体で改正を要望すべきこと、業者と警察の認識が異なる点をまとめて検討すること、などの意見が出された。中山会長は、「問題があった時は文書にまとめて警察庁に提出することが必要だ」と語った。

ＮＳＡ側からは、「今まで警察の指導は口頭によるものがほとんどだったが、行政手続法の十月一日施行により、できるだけ文書で出すことになるようだ」との報告があった。

ロケの競合問題についてはＡＯＵ側から、「特定の業者に機械を安く販売しているメーカーがある。また大手メーカーのロケで近くのシングルロケよりゲーム料金を下げているところがある」との意見が出された。これに対し中山会長は、「弱小オペレーターの保護は業界にとってもひとつの課題であり、セガ社としても考慮している。しかし自由競争なので他社に強要できないし、ＪＡＭＭＡとしての対応は難しい。ただメーカーの目に余る横暴など道義的にすべきでないという例があれば、ＪＡＭＭＡでも検討する」と述べた。

このほか、通産省の委託でＡＭ空間産業研究会がまとめた「ＡＭ空間産業振興ビジョン調査研究」（10めん以下に掲載）について、ＮＳＡの宮原久常務は、「通産省が警察庁に話をしてくれるのではないかと期待したが、通産省では問題が多岐にわたり対応しきれなかったとし、次回は個々の問題に焦点を当てるとしている。しかし警察庁ではこの研究会の動きを非常に気にしている」と語った。

また「ＡＭ産業の経済規模実態調査」を三協会合同で実施することを確認した。

写真はＪＡＭＭＡ／ＡＯＵ／ＮＳＡ幹部懇談会（８月26日）の出席者

米国任天堂、台湾の

半導体メーカーを訴え

コピー品本体内のチップも無断コピー品だと

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は九月十六日、台湾の大手半導体メーカーである台湾集積回路公司（ＴＳＭＣ）とその米国子会社のＴＳＭＣ－ＵＳＡ社を相手どって、カリフォルニア州にある連邦地裁に訴訟を起こした。

これは日本、台湾、香港、そして南米のコロンビアで売られていた「スーパーファミコン」（ＳＦＣ、アジア以外では「スーパーＮＥＳ」）コピー品に、ＴＳＭＣ社が製造したコピー品の半導体が使われていたため。セキュリティチップおよびゲームソフトが納められているマスクＲＯＭのコピー品もＴＳＭＣ社製で、ヨーロッパ、中南米、アジア地区で発見された。

半導体チップのマスクワークは、米国著作権法で保護されており、米国任天堂はＴＳＭＣ社に対して、偽造版半導体チップの製造販売の禁止と損害賠償を求めている。米国任天堂は九一年にも同様に、台湾の聯華電子（ＵＭＣ）を訴え、米国政府が台湾政府に圧力をかけ、コピーを止めさせたという経緯があり、今回も強硬に進めるもようだ。

ＴＳＭＣ社の主な株主には台湾政府（三六％）、オランダの大手家電メーカーであるフィリップス社（二四％）が名を連ねており、対米輸出額は六一％に達するほど。米国政府が調査に乗り出せば大きな打撃を受けることになる。

米国任天堂のリン・バルソ弁護士は、「半導体の偽造が解明され、これで台湾がＴＶゲームの無断コピーの世界的なセンターになっていることが、台湾政府がコピー行為をやめさせていると弁明しているにもかかわらず、明らかになった」と語った。同社は台湾政府がコピー品輸出を停止させるよう、米国政府に強く要望していく、としている。

ＴＳＭＣ社のスポークスマン曽宗琳氏は、「顧客の注文に応じて半導体を製造しているだけで、当社が設計したり、半導体を組み込んだ製品を販売しているわけではない。知的所有権を保護する立場に立っているので、真相解明など任天堂に協力したい」と語っている。

ＴＶゲームの無断コピー品に含まれるコピー品の半導体については、家庭用、業務用ともに大きな問題となっているが、具体的な法的手続きはＵＭＣ社に続くもので、今回はさらに本格的となっており、ＴＳＭＣ社はかなり苦しい立場に追い込まれるもようで、台湾のマスコミでも大々的に報道されている。

ネオジオから他社製へ

移植許諾しない

ＳＮＫ、新方針を発表

㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、川崎英吉社長）は九月十四日、同社「ネオジオ」ゲームソフトをこれまでＳＦＣなど他社ハード用移植ソフトとしてライセンスしてきたが、九月四日に家庭用新ハード「ネオジオＣＤ」を発売したのを機に今後は許諾しないことを明らかにした。

同社「ネオジオ」は業務用と家庭用の二種類あり、内容は同じだが接続ピン数が異なり互換性がない。同社では業務用市場を優先する考えから、家庭用ソフトの発売を業務用より遅らせる方針を採ってきた。また家庭用では任天堂「ＳＦＣ」用、セガ社「ＭＤ」用などに移植できるようタカラ、サン電子、ザウルス、ハドソン、セガ社などに製造許諾してきた。しかし九月以降、新たにこうしたライセンス契約を行なわないことになった。

理由は、同社が「細部まで厳しく開発、調整したゲームをそのままの形で提供するのがユーザーに対する本来の責任であり、業務用のクォリティを持つネオジオゲームをＣＤ－ＲＯＭ化し、低価格で提供できるようしたのも同じ考えによる」（西山隆志常務）。このため「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」以降のネオジオ・ゲームソフトは他社のハード用には一切移植ライセンスを行なわず、「ネオジオ」および「ネオジオＣＤ」用ソフトだけを展開することになったもの。

ウェッブシステムが

取扱い商品内覧

自販機「キッズタワー」など

㈱ウェッブシステム（本社東京、玉手良光社長）は九月六日、東京・新宿のホテルセンチュリーハイアットで、同社の新製品内覧会を開催。取引先など約二百五十人が集まった。同社はＡＭ機器のレンタル営業（全国約二千四百ヵ所）を主業務にしているが、今年から新規事業を開始しており、これらを併せて紹介するものとなった。

展示されたＡＭ機器は、①六台の小型カプセルベンダーを一体化して省スペース化を図った「キッズタワー」（今野産業製）をメインに、②相性占い機「ベストデー」（協和産業製）、③プライズマシン「フラッシュチャンス」（エイブル製）、④東亜システム製の紙幣両替機など。またコナミ許諾品の「極上パロディウス」キーホルダーなど各種景品類や、小規模レンタルロケ用「ニコニコキッズランド」の設置例も紹介した。

同社は今年、マルチメディア、電子機器、海外施設の各事業部と、商品部を発足させており、うちマルチメディア事業部によるＣＤ－ＲＯＭソフトも紹介した。これは３ＤＯ規格機用のアダルトソフト（米国ビビッド・インタラクティブ社製）が含まれている。

ウェッブシステム新作展にて

ＣＳＧ、社内異動で

新会長に古川氏

エイズ撲滅キャンペーンも

コンシューマ・ソフトグループ（ＣＳＧ、事務局東京、会員八十社）は、八月二十二日に臨時運営委員会を開き、新運営委員長に古川真一氏（コナミ㈱）を選任した。

これは前運営委員長の内田裕之氏（コナミ㈱）が、社内異動に伴い委員長を退任したため、このほど同社営業二部の部長に就任した古川氏を選任したもの。運営委員八社と監事一社の変更はない。

またＣＳＧでは七月中旬、エイズの撲滅運動に協力することを決めた。これは音楽業界の有志が中心となって進めている運動「アクト・アゲインスト・エイズ（ＡＡＡ）」のキャンペーンを支援するもので、同キャンペーンではエイズについて正しい知識を身につけ、エイズの実態、予防方法、感染者との共生などの啓蒙を行なっている。

古川真一氏

実写映像のガン・シューティング!!

GUNHARD ガンハード TM

★テロ活動を制圧せよ！ステージ選択可能!!
★実写映像を取り込んだリアルな画像&演出!!
★業界初！銃底のマガジンスイッチを押して弾丸補給!!
★射撃訓練、実戦、2人対戦の3つのモードで長期稼動を保証!!

Dunk Dream ダンク・ドリーム TM

今、巷で流行のストリートバスケットをゲーム化!!

★ゴキゲンなラップサウンドがフルタイム・オン・エアー！
★距離に応じてシュートも違う!! 豊富な攻撃&攻略パターン！
★ダンクシュートは当然、リバウンドダンク、アリウープ、フェイントと、様々なテクニックが簡単な操作で駆使できる!!

NEO GEO

KARMA EYE

業界初!!　前世を検証する画期的な占い機!!

大絶賛発売中!!

★あなたの前世は貴族？侍？それとも、動物？結果が楽しい前世占い!!
★5種類の占い項目&3種類の占い方法で、あなたの前世をズバリ判断!!
★美しいカラー感熱紙で、リプレイ客もアップ!! 2人同時占いも当然可能!!

©1994 DATA EAST CORP.

DATA EAST

お問合せ・ご相談はこちら（営業部直通）へ

データイースト株式会社

本　社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17　☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内営業部直通/TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22　☎(06) 448-8601

好評のゲーム機

エキサイティング・サッカーゲーム

ドリブルシュート　発売中

集客力収益率アップ

単純明快なゲーム内容！大人から子供まで楽しめる！

★景品はカプセルφ75㎜

横幅730㎜　奥行き1200㎜　高さ1385㎜

取って楽しいクレーン・ゲーム

キャンディバス

バックパネルに可愛いイラスト　新発売

高インカム

キャンディの他にも色々な種類の景品に対応できる！

横幅750㎜　奥行き740㎜　高さ1415㎜

子どもたちの「遊びの世界」を知っている

HOPE 株式会社ホープ

本社工場　〒211 川崎市中原区今井上町50番地　Tel 044-722-6141代 Fax 044-711-2779
関西営業所　〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地　Tel 075-957-5613代 Fax 075-957-0313
東京本社　〒108 東京都港区芝5丁目31番17号

ユウビスが東京進出

ハリウッド使う新ロケ

米国サンワールド社らライセンス認定

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）は、東京・銀座に直営ゲーム場「ハリウッドゲームスタジオ」を八月二十六日オープンさせた。これは、米国ハリウッド商工会議所の許諾を受け、日本で初めて正式に「ハリウッド」ブランドを使ったゲーム場となっている。

同社がこの権利を得たいきさつは、海外ブランドの輸入販売会社、㈱サンワールド（本社大阪、吉田正保社長）が、ハリウッド商工会議所および米国のライセンス会社であるカーチスマネージメント社から、「ハリウッド」の名称、商標などを日本で使用する権利を七月二十日取得し、ハリウッドの情報発信、タレント養成などを目的とした「ハリウッド・プロジェクト」を、吉本興業㈱など数社と推進することになった。これにユウビスも参加し、サンワールドと契約したもので、同ロケは同プロジェクトの一環ともなっている。

同ロケは銀座七丁目のレジャービル「銀座セブンビル」六階に八号営業許可店として開設。総額約一億円を投資、年間売上げ一億円を目標としている。同ビルの一―三階には飲食店、四―五階にはカラオケルーム、七―八階に吉本興業「銀座七丁目劇場」が入っている。なお同ビルは三年後に改築されるため、同ロケの営業は三年間の期限付きとなっている。

ロケのフロア面積は約二百五十平方㍍。設置機種はTVゲーム機十四台、その他アーケード機二十四台、占い機五台という構成で、メダルゲーム機は設置されていない。店内には「ハリウッド」のロゴやグッズ、映画のポスターなどが飾られ、大型TVモニターで最新映画情報を流している。

オープン日のセレモニーで川楠社長は、「当社は設立以来二十四年間、順調に来たが、現在は厳しい環境にあるので、できる範囲で業界に新風を吹き込みたいと考え、ゲームとの共通点がある映画をテーマにしたロケを開設した」と挨拶した。

なお当日、米国サンワールド社のテッド・ラーキンス氏から川楠社長にオフィシャルライセンス認定の楯が手渡された。

写真は「ハリウッドゲームスタジオ」で。上は認定楯授与のようす

ナムコ、音響システムを

ボーズ社と開発

ゲーム機専用のサウンドに

㈱ナムコは九月十二日、ボーズ㈱（本社東京、佐倉住嘉社長）と業務用TVゲーム機専用のサウンドシステム「ナムコ・ボーズ・ゲームサウンドシステム」を開発した、と発表した。この音響システムはナムコのCGドライブゲーム機の新作「エースドライバー」（DX）で初めて採用され、AMショーで実際に披露された。

ボーズは米国の音響機器メーカー、ボーズ社の日本法人。ボーズ社は米国マサチューセッツ工科大学（MIT）のアマー・ボーズ博士が設立、新しい音響理論に基づき独特の製品を展開してきており、ナムコはそのプロ用スピーカーとアンプを、「ワンダーエッグ」のアトラクションや、製品「ギャラクシアン3」シリーズで採用してきた。

共同開発した「ゲームサウンドシステム」は、プレイヤーの耳元という特定の小さな空間にだけ、比較的小さなパワーで高音質・大音量の音場を作り出す「ニアフィールド再生」を実現するもの。「エースドライバー」では、シート上部にスピーカーが設けられており、プレイヤーには聞こえるが、外部への音漏れが少ないという特徴がある。

ナムコでは、プレイヤーがゲームの世界に浸ることができるとして評価しており、ゲーム機専用の音響システムとして他にも応用を検討している。

TDLに新ランド トゥーンタウン建設

100億円かけ96年春完成予定

東京ディズニーランド（TDL）を経営する㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加藤康三社長）は、新テーマランド「トゥーンタウン」の導入を決め、九六年四月に完成させる予定だと、九月六日発表した。

「トゥーンタウン」はTDLで七つ目のテーマランドとなるもので、総工費百億円以上をかけて一万七千六百平方㍍のエリアに九つの新アトラクションのほか、飲食施設や各種ショップなどを設ける。

「トゥーンタウン」とはディズニーの〝カートゥーン（漫画）〟キャラクターたちが暮らしている街という意味で、米国のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）に九三年一月に初めてオープンしたもの。アニメの世界を再現したカラフルでユニークな建物群で構成され、ゲスト（来園者）はミッキーやミニーたちの家に入り、キャラクターとともに愉快な時を過ごすという趣向になっている。

建物群は住宅街とダウンタウンに大きく分かれている。住宅街には「ミッキーの家」、「ミートミッキー」、「ミニーの家」、「ガジェットのゴーゴーコースター」、「ドナルドのボート〝ミス・デイジー号〟」などがある。また住宅街では、トロリーカー「ジョリートロリー」や、アトラクション「ロジャーラビットのカートゥーンスピン」、物販店「ギャグファクトリー」などがある。

またTDLでは、夜の新しいエンターテイメント「ディズニー・ライツ」を来年七月スタートさせることも、同時に明らかにした。来年五月に終了する「エレクトリカルパレード」に代わるもので、約三十億円を投資。テーマ別の三ユニット（全長五百㍍）で構成される予定だ。

米国ディズニーランドの「トゥーンタウン」 ©The Walt Disney Co.

確かな技術で、多種、多様化するお客様のニーズにパーフェクトにお応えいたします。

ELECTRONIC COIN SELECTOR MODEL AD-922E
●あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

COIN SELECTOR MODEL AD-81P
●コンパクトなドロップセレクターであらゆるコインを厳しくチェック。
★DC-6V電池を使用可能な自己保持型ブロッカー付。チャンネルブラケットも用意してあります。AC-100V電源の使用出来ない場所でご使用下さい。

COIN SELECTOR MODEL 757-P
●実績の有るメカ式フロントタイプセレクター、あらゆるいたずらと疑似コイン等の不正行為に対応する機構を装備しています。総べての機構部品に硬質プラスチックを採用、軽量で防蝕性にすぐれています。

COIN HOPPER MODEL WH-2/U1
●高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様／最大収容枚数100円(700枚)補助ヘッド使用により500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分

謹告
当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

●ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社
本社●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ／ TEL03-3401-6181代 FAX03-3408-7420

三洋電機が10月にも「トライ」を発売
別に、業務用立体TVも製品化

三洋電機㈱（本社大阪、高野泰明社長）は、米国3DO社の規格に基づく家庭用32ビットTVゲーム機「3DOインタラクティブ・マルチプレイヤー・トライ」を十月一日発売することを、八月三十一日に発表した。

3DO規格に基づくゲーム機は松下電器「リアル」に次いで二機種目となる。「トライ」は「リアル」と機能的には同じで、外観デザインだけが異なる。月に二万台ペースで生産し、ソフトも九六年までに計五十一タイトルを発売する予定。同社ではソフトメーカーの確保のために買い取り保証や資金援助などの対策も考えている。なお米国へは販売しない。ちなみに「リアル」は七月まで国内では十八万台しか売れていないことから、同社では「トライ」の販売については慎重に進めていくようだ。

一方で同社は、めがねを使わない業務用の立体映像システム「液晶投映型3Dディスプレイシステム」を、十一月一日発売する。これは昨年エレクトロニクスショーで発表、このほど製品化したもの。専用ソフト（レーザーディスク）を使うが、これは業者の要望に応じて作成することになっている（通常ソフトは立体にはならない）。なお同機は四十型と七十型があり、四十型については㈱タイトーがAM施設用として採用する方向で、専用ソフトを製作、今回のAMショーで参考出品した。

右の写真は3DO「トライ」をプレイしているようす

自販機4団体共催で恒例の 安全推進の月間
ポスター配布、安全管理を徹底

日本自動販売機工業会（事務局東京、尾上壽男会長）など自販機業界四団体は、今年も十月を「自販機月間」として、自販機の安全推進運動を進めることになった。

これは自販機の安全確保を徹底し、一般消費者の信頼性をより高めることをめざし、毎年実施しているもの。今年は「気持ちはひとつ、人と街と自販機と」をキャッチフレーズとし、期間中に自販機の正しい設置方法や安全確保などについてのPRを行なう。

なお、自販機工業会主催「自販機フェア」は、今年は十一月一日から四日間開催される。

今年の自販機月間ポスター

テンゲンが社名を「TWI」に変更
米国3社も「TWI」に統合

㈱テンゲン（本社東京、松永一夫社長）は九月一日付で、社名を㈱タイムワーナーインタラクティブ（TWI）に変更した。

タイムワーナー社のゲーム部門には、米国アタリゲームズ社、テンゲン社、タイムワーナーインタラクティブ社、日本のテンゲンと四社あるが、米国の三社をTWI社として統合（アタリゲームはブランド名として存続）したのに伴うもの。米国三社の統合について不明な点が残されているが、日本のTWIは米国TWI社の子会社という形になる。

センター開設

昭和技研工業㈲・テクノセンター＝埼玉県鴻巣市神明三丁目四番一号、☎（〇四八五）九七―二九三一。

営業所改称・移転

㈱ジャレコ・九州営業所（旧・福岡営業所）＝大分県中津市大字植野字小見野四八六、☎（〇九七九）三二―八七一一、塩川龍一所長。

セタ 専務に河野氏 高尾氏が昇格

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は八月二十五日、定時株主総会などを経て次のとおり役員異動を行ない、専務を三人に増やした。

（8月25日）専務（常務）技術本部長兼第二開発部長河野良明氏▽専務（常務）管理本部長高尾賢次氏▽監査役、斎藤博明氏▽退任（監査役）富士本佐智子氏。

事務所移転

㈱アミックス＝札幌市北区屯田五条十一丁目一の二十、☎（〇一一）七七三―六五六七、水野功社長。

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・広島営業所＝広島市安佐南区祇園町南下安道正寺一三六の四、☎（〇八二）八七一―五〇二五。

人事異動

バンプレスト（9月1日）兼マーケティング本部長、常務プライズ事業部長吉田明氏。

住居表示変更

㈱グッド・ヒル＝宇都宮市清原台四丁目五番三十四号、☎（〇二八六）六七―七二三一、岡田明彦社長。

論潮 第三者認証

製造物責任（PL）法が来年施行になるが、これに伴いゲーム機や乗物機など電気用品取締法で定める型式認可の制度が将来なくなり、民間の第三者認証へ移行する可能性について政府（通産省）が検討しているとされるが、メーカー協会であるJAMMAがどう対応するかについて今のところなにも示されていない。七月十五日AMショー出展社らに対するセミナーを開催しただけである。

PL制度が意味のあるものとして日本に根付くかどうかは大いに注目されるし、また根付いてほしいと思うが、具体的な手続きとしては民事訴訟を経なければならず、日本では訴訟は容易ではないので、はたしてどう根付くことになるのか一抹の不安がある。

型式認可に代わる第三者認証は、具体的には要するに米国のUL検定のようなものと考えられているが、UL自体日本のメーカーにそれほど知られていない現状で、いったいどう自分たちの方針を打ち立てることができるのか、はなはだ心許ない。例えば米国で、UL検定を受けているゲーム機、乗物機は、私たちが思っているよりはるかに少ない。もちろん、第三者認証は電気製品の安全性を支援することはできても、けっして保証するものではない。責任は最後までメーカーが負うしかないのである。

またPL制度は具体的には法的責任や製造技術に直接関係することである。JAMMAとしてはこうした専門家の総力を結集して、例えば米国などPL制度の先進国での現状を調査し、日本の場合どうしたらいいかという具体的な方針を立てるべきである。

電気用品取締法の型式認可は時間がかかりすぎるなどの理由で、かねてからメーカーの不評を招いている。しかし、賭博遊技機メーカーなど無認可メーカーを取り締まってきたという実績もあるので、電気用品取締法がなくなった場合、これをどう補うかが問われる。これらを含め関係者は十分検討してほしいと思う。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

真サムライスピリッツ
〝ネオジオ〟で侍魂第2弾
侍日本大活劇、再び参上

エースドライバー DX
左右スライド座席を採用
シビアなハンドリング!!

バーチャコップ・DXタイプ
ポリゴンCGガンゲーム
2Pマルチプレイ対応!!

ウゴウゴルーボー
ボールを回転ゴールへ!
4人用。75ミリカプセル

SAMURAI SPIRITS II

ACE DRIVER DX

VIRTUA COP DX

UGO UGO RUVO

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881㈹
東京営業所 〒110 東京都台東区東上野1丁目24の4 丸千第2ビル ☎03(3837)3884㈹
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083㈹

楽しさも、アイキャッチもダイナミック!!

いたずら『CANCAN KID』をこらしめろ!!
CANCAN KID
パオパオ銃でバケツに弾を入れ、住家から追い出しちゃえ!!
6人用ヘキサタイプだからスペースを選ばない

仕様
■寸法：W1.200㎜ D2.100㎜ H2.235㎜
■重量：250kg ■消費電力：750W
■▽91-52301
■専用カプセルφ150 30個収納（ぬいぐるみが入るサイズ）

FLAMINGO HILL
目を見張る華やかさ!
景品落としゲームをよりハイクオリティに!
仕様 ■寸法：W1.600㎜ H2.160㎜ ■重量：250kg ■電源：AC100V 50/60Hz ■消費電力：770W ■▽申請中

＊本仕様は商品改良のため、予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。
AMUSEMENT TAKARA
株式会社タカラアミューズメント 機器事業本部
〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル
TEL03(5828)5311 FAX03(5828)5310

関西国際空港の対岸、複合施設「りんくうパパラ」内に

「りんくうパーク」オープン
入場無料、5年間の期限で

サノヤス・ヒシノ明昌がほとんどの遊園施設を、セガ社が8号店を運営

RINKU PARK

関西国際空港の対岸に入場無料の新遊園地「りんくうパーク」が、九月一日オープンした。同園の遊園施設のほとんどを㈱サノヤス・ヒシノ明昌(本社大阪、大野伊佐男社長)が運営し、また㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)がテナントとして八号営業のゲーム場を設置している。

同園は空港島とを結ぶ連絡橋のたもとにあり、同園を含む周辺三百二十万平方㍍は、大阪府が未来の新都市「りんくうタウン」を建設するために造成を続けている埋め立て地となっている。府では七年半前に造成工事に着工したが、バブル経済崩壊により分譲を予定していた六企業グループ(計六十六社)が撤退したため、計画を急きょ変更し、分譲未定となった土地を五年間の期限つきで賃貸するという暫定利用措置をとった。

その暫定利用地十六万平方㍍に、同園とともに飲食・物販施設、公園、イベント広場で構成された「りんくうパパラ」がオープンしたものだが、府の計画変更からわずか三ヵ月余りで設置されたため、未完成の部分もある。なお「パパラ」とは「パシフィック・パラダイス」の合成語。

遊園地は、ダイエーグループの不動産会社である㈱ダイエーアゴラ(本社東京、鈴木達郎社長)が九〇%、サノヤス・ヒシノ明昌と㈱竹中工務店が各五%ずつ出資し、今年四月八日に設立した㈱りんくうパーク(本社大阪、谷崎一雄社長)が、府から期限五年間で土地を借りて経営している。

同園の敷地面積は二万四千平方㍍あり、施設の建築面積は約五千六百平方㍍。園内の各施設は、サノヤス・ヒシノ明昌の委託運営による遊園施設以外は、すべてテナント制となっている。

上の写真は「りんくうパーク」の遊園施設などのようす。下はセガ社ゲーム場「セガ・ワールドりんくう」(左)と映像シミュレーター「モーションマスター」の外観

上の写真はゴンドラが垂直に落下する世界初の絶叫機「バンジーショック」(10月上旬オープン予定)

空港利用客を主な対象に

遊園地「りんくうパーク」には遊園施設が七機種と数ヵ所のカーニバルコーナー、ゲーム場のほか飲食施設が設置されている。うちサノヤス・ヒシノ明昌が遊園施設六機種とカーニバルコーナーを運営しており、その主なものは次のとおり。

「大観覧車」＝高さ五十㍍、回転直径四十五㍍で、四人乗りのゴンドラ三十二台を設け定員は百二十八名。「キルメス名古屋」で話題となった同社観覧車の片面ネオン管点滅イルミネーションを両面に取り付け、鮮やかさを倍増したもの。対岸の空港島を一望できることから、同園のメイン機種ともなっており人気を得ている。利用料金は七百円。

「ジェットコースター」＝コース全長四百十一㍍の中型ローラーコースターで、高低差は十三㍍。四人乗りのトロッコ型車両を二両連結(定員八人)したものを、三編成で運転。利用料金四百円。

「メリーゴーランド」＝二層式で外柵直径十三㍍。馬と馬車を計三十八台設置し定員は五十六名。利用料金三百円。

「エレクトリッククレースウェイ」＝約五十四㍍のだ円形コースを、電動スポーツカー(最大十二台)に乗って競走。施設面積は約五百六十平方㍍。利用料金四百円。

「ツインドラゴン」＝最大振幅角度六十度、定員四十名の振り子式遊園施設。利用料金三百円。

「モーションマスター」＝米国オムニフィルムズ・インターナショナル社製映像シミュレーター。四十八の座席が個々に、五軸油圧駆動により八方向へ揺動。映像ソフトは「アルファーワン・カウボーイ」というスペースもの。利用料金七百円。

カーニバルコーナーには、ラーメンを飛ばしてどんぶり鉢に入れる「ラーメン屋ゲーム」など係員付きものが三種類(計二十人プレイ)、米国パリテック社製「ファイアボール」など硬貨作動式のもの二十数台を設置。

このほかレール走行式乗物機やバッテリーカー(いずれも朝日エンジニアリング製)なども設置されている。

遊園施設はもう一機種、「バンジーショック」が十月上旬に営業運転開始の予定。これはオリエンタル産業㈱が運営。同社は土地の分譲、外車販売、薬局など幅広い事業を行なっているが、今回初めて遊園施設を開発し遊園施設業界に参入することになったもの。同機はバンジージャンプをテーマにしたもので、十六人乗りのゴンドラが三十六㍍の高さから垂直落下し、特殊機構により数回バウンドして停止するという絶叫マシン。

さらに同機の真下に設けた囲いの中から、ゴンドラの落下を見上げるという「バンジークラッシュ」も設置する。

ゲーム場については、セガ社が「セガ・ワールドりんくう」を運営している。フロア面積千三百二十平方㍍の独立した建物内に、約百七十台の機械を設置。総投資額四億円で、年間売上げ目標は四億円。

設置機種は多彩で、体感ゲーム機三十台を含む六十台のTVゲーム機を中心に、プライズマシン二十台、その他アーケードゲーム機約四十台、「AS—1」一台、メダルゲーム機五十三台(うち大型機九台)、定置型乗物機三台という構成。中でも八台通信同時プレイによる「デイトナUSA」、「スポーツフィッシング」などに人気が集まっているそうだ。

客層は若者中心で、日曜や祝日には三千人、平日は千人から千五百人が来店しており、客単価は約二千円。同店の鈴木幸二店長によると「来店者数、売上げともに予想以上だ」としている。売上げ額の機種別構成比は、TV体感ゲーム機とその他TVゲーム機、プライズマシンがそれぞれ二〇%、メダルゲーム機が三〇%、その他一〇%とのこと。

店内装飾はシンプルで、隣海の雰囲気を表現したカラフルな幕や鳥の造形などが天井から吊り下げられている。

従業員数は社員三人を含む二十人。営業時間は午前十時から午前零時まで。遊園施設は午後十時までとなっているため、遊園施設で遊んだ後、帰る前に同店へ立ち寄る客が多く、午後十時以降でも客数の減少はないそうだ。

以上のほか、同園の企画にも参画した㈱キルメスジャパンが運営するトレーラーショップ、フタミ観光グループの㈱フタミ広島屋運営ファーストフード店、キャンピングカー展示村やレストランなどがある。同園では年間入場者数百—百五十万人を見込んでいる。

「りんくうパパラ」には同園と隣接して、ヤオハンを核テナントとする物販・飲食施設「ドアーズ&ドアーズ」(フロア面積六千七百平方㍍)があり、同園との相乗効果を上げており、「パパラ」全体では年間五百万人の集客が目標。なお空港駐車場より料金が安く、無料シャトルバスで空港と連絡する大駐車場もあることから、空港利用客の集客も見込んでいる。

上は定員40名の「ツインドラゴン」、左は54メートルのコースを最大12台のカートで競走する「エレクトリッククレースウェイ」

いずれも「セガ・ワールドりんくう」のアーケードゲーム機フロアにて

「ジェットコースター」のコース部分(上)と車両(左)のようす

馬と馬車を計38台設置した定員56名の2層式メリーゴーランドのようす

写真はいずれも「セガ・ワールドりんくう」にて、フロア中央部にテントで煙をデザインした喫煙コーナー(上)、「AS-1」「スポーツフィッシング」などを設置した部分(下)、メダルゲーム機フロア(左下)

カプコンとコナミがショールームとして

関空内に8号営業2店

国際線ウイングの両端で出国客だけを対象に

関西国際空港の旅客ターミナルビル内に、㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)とコナミ㈱(本社東京、上月景正社長)がそれぞれ風営八号のゲーム場を設置し、九月四日の開港と同時にオープンした。

旅客ターミナルビルには飲食・物販店、免税店など百十七店のテナントが入り、開港以降、見物客で連日賑わっている。しかし両ゲーム場は、出国手続きを終えた旅客あるいは国際線トランジットの旅客のみを対象にした国際線ゲートラウンジに設置されているため、経営的には苦戦を強いられているようだ。両社とも「ショールームとして位置づけ、採算は度外視しているが、それでも客数は予想よりも少ない」としている。

なお、このような空港の制限区域内に、ゲーム場としての体裁を整えたロケが設置されたのは、世界で初めてとのこと。

いずれも「プラザ・カプコン関空」の店内。「ストⅡ」シリーズ中心に多彩な機種を設置(写真はカプコン提供)

プラサ・カプコン

カプコンのロケは「プラサ・カプコン関空」(「プラサ」はラテン語読み)で、南ウイング二階の南端にある。三階を走る無人電車「ウイングシャトル」の終点駅の真下に位置しており、二階へ降りてくる出国客が主な対象となっている。総投資額は二億二千万円で、売上げ目標を年間一億円と設定している。

店内のフロア面積は約百八十平方㍍で、設置機械台数は約五十台。機種の内わけはTVゲーム機十四台、その他アーケードゲーム機が二十数台、メダルゲーム機十四台となっている。TVゲーム機については「ストリートファイターⅡ」シリーズを中心とした構成で、同機以外は同社の最新機種を揃えている。

ゲームはすべて専用の貸出しメダル一枚投入で一ゲームプレイという方式を採用(アーケードゲーム機の一部に百円硬貨との両用もある)。専用メダルは一枚百円または一ドル(USドル)で貸出している。営業時間は午前八時から午前零時までとなっている。

なお店内では、家庭用ゲームソフトの展示販売や実写映画「ストⅡ」のプロモーションビデオの放映なども近く行なう予定としている。

ビガロ

コナミのロケは「ビガロ」で、北ウイング二階の北端にある。二つのゲーム場は旅客ターミナルビルの南北両端に位置していることになる。カプコンのロケより少し広い二百二十平方㍍のフロア面積がある。総投資額、売上げ目標などは公表していない。

設置機械台数は約五十台で、「リーサルエンフォーサーズ」二作や「レーシングフォース」などTVゲーム機が約三十台(キャビネットは同社「サウロイド」と「ドーミーシアター」でほぼ統一)、クレーン機などアーケードゲーム機数台、また「F1ワールドレーシング」などメダルゲーム機数台という構成で、ほとんどが同社製のゲーム機。

すべてのゲーム機は、同ロケ専用に作ったオリジナルメダル投入式になっている。百円または一ドル(USドル)でメダル四枚を貸出し、TVゲーム機とアーケードゲーム機はメダル四枚投入で一ゲーム、メダルゲーム機は一枚投入で一クレジットという設定。営業時間は午前八時から午後九時までとなっている。

以上二店とも立地条件や規模、運営方法などが共通しており、ショールームという位置づけから、それぞれ設置機種のほとんどを自社製品で構成し、「自社のPR効果を狙うとともに、搭乗前の待ち時間に気軽に立ち寄れるスペースを提供する」としている。

いずれもコナミ運営「ビガロ」の店内。ほとんど同社製品で構成しTV機キャビネットも統一(写真はコナミ提供)

通産省・サービス産業課の諮問機関

アミューズメント空間産業振興ビジョン調査研究

AM空間産業研究会「報告書」

通産省・サービス産業課の諮問機関「アミューズメント空間産業研究会」（座長＝野田一夫多摩大学学長）は八月十七日、AM産業の発展のための課題、将来ビジョンについての検討結果をまとめた「アミューズメント空間産業振興ビジョン調査研究報告書」を発表した。

同研究会は昨年十一月に発足後、今年三月まで計五回会合を開いている。研究会委員にはAM業界からセガ社、ナムコ、タイトー、コナミ、トーゴ、サミー工業、友栄、ユニバーサル販売、また遊園地業界からオリエンタルランド、レオマ、エキスポランド、東京ドームなどの各代表者あるいは担当役員が参加している（本紙第464号参照）。

「報告書」では遊園地・テーマパーク、ゲームセンター、パチンコ、カラオケボックスの各市場予測、現状、今後の課題などについて分析。遊園地関係は二〇〇〇年に六千五百億円、ゲームセンターは五千四百億円に拡大すると予測している。

また規制緩和についても検討し、各委員からさまざまな要望が出されたが、「報告書」では手続き面や法の解釈などの要望を中心にまとめられ、根本的な問題には触れていないのが惜しまれる。

とくに風営法について、中間段階で集約した要望項目の中に入っていた「遊**技機による賭博を防止することが法の趣旨であるにもかかわらず、賭博目的に使用される可能性が現実には極めて乏しいゲーム機類まで対象にしている」、「許可対象機種の中には、明らかに賭博の用に使用されるとは考えられないTVゲームなどがある。従ってこれまで警察が検挙した遊技機を限定的に規制し、その他のゲーム機は規制対象から外し、先端技術を駆使した楽しい機械の開発に枠をはめないようにすべきである」、「法規制は賭博と少年非行の防止とされているが、法施行以後、カジノ賭博など無許可営業者ないしは法無視の許可営業者による賭博事犯や警察官の汚職事件も跡を絶たず、当初危惧された少年非行も他業界に比べて特に多いということもなく、それらが法の施行によって著しく減少したという効果も見られない」**――などの重要な項目が「報告書」では触れられないままとなった。

以下は遊園地、ゲームセンター、カラオケボックス関連の「報告書」と「参考資料」をほぼ原文のまま掲載した（パチンコ関係は省略）。

1、「アミューズメント空間産業」とは

「娯楽」には、多様な形態が存在し、それが、人々によって「娯楽」と呼ばれる意味も多様である。「広辞苑」によれば、「人間の心をたのしませ、なぐさめるもの。また、楽しむこと。」とある。

今回、「アミューズメント空間産業」を本研究会の対象とするにあたり、この産業が提供する「娯楽」の位置づけを明らかにしておく必要がある。

そこでまず、様々な形態で存在する「娯楽」についてそれが、参加型（対立概念：見物型）、外出型（対立概念：家内型）、施設利用型（対立概念：無施設型）のどこに属するのかを検討し、整理を行った。

この図（**下の図**）においてAは、参加型であって、家内型であり、かつ無施設型を示す。具体的に例を挙げるならば、家庭でよく行われるトランプや双六、ボードゲーム等がそれである。

Bは、外出型であって、見物型であり、かつ無施設型を示す。例としては、祭り見物が挙げられる。

Cは、施設利用型であって、見物型であり、かつ家内型を示している。家庭でテレビ、ビデオソフト等を見ることがそれに当たる。

Dは、参加型、外出型であり、かつ無施設型を示す。散歩、海水浴、釣り及び祭りに参加すること等、自然環境の中での娯楽が主に該当する。

Eは、参加型、家内型であり、かつ施設利用型を示す。家庭内にフィットネスルーム等を持ち、そこでスポーツ等を行う場合が該当する。

Fは、外出型、施設利用型であり、かつ見物型であるものを示す。映画館、劇場、競技場等で、映画やショー、スポーツを見ることがそれに当たる。博物館や美術館、水族館に行くこともこれに該当する。

Gは、参加型、外出型であり、かつ施設利用型であるものを示す。フィットネス、ボーリング、ゴルフ、スキーといったスポーツのほか、カラオケボックス内でのカラオケ、パチンコ、ゲームセンター、テーマパーク・遊園地における娯楽もこれに含まれる。

このように整理すると「アミューズメント空間産業」は、Gグループに属するスポーツを除く娯楽を人々に提供する産業であると言える。

すなわち、「特定の施設に人を集め（外出型）、一定のコンセプトを持った娯楽のための空間を提供（施設利用型）し、それに参加してもらう（参加型）ことで人々を楽しませる産業」である。

娯楽の類型

本研究会では、この「アミューズメント空間産業」を中心に、その現状、将来見通し、振興策等について議論を行った。

2、アミューズメント空間産業の将来予測

(1)共通の視点――ホームエンターテイメントとの共存

娯楽の類型の中で、家内型であり、かつ無施設型であるもののうち家庭用ゲーム機等、メディア機器を用いる娯楽をホーム・エンターテイメントと呼ぶこととする。

将来、映画、音楽、出版等のデジタル化された情報が光ファイバーケーブルを通じて、家庭、企業等の間でインタラクティブ（双方向的）に提供・処理されるようになれば、家庭において自由にソフトを選んでゲームを楽しむことができるようになる。各家庭間で、また、多対多といった楽しみ方も可能となり、ホーム・エンターテイメントは著しい成長が期待できる。

現に北米においては、それに対応したシステムを作るべく、電話会社・CATV会社及び映画会社・コンピューターソフトウェア会社の間で、合併吸収が行われており、またCATV回線を利用し、ゲームソフトを配信するという試みも行われている。（日本においても、既に実験が行われている。）

他方、ホーム・エンターテイメントの増大により、参加型、外出型であり、かつ施設利用型であるアミューズメント空間における娯楽が減少するかというと、必ずしもそうではないであろう。遊園地やテーマパーク等のアミューズメント空間産業もそれなりの魅力を提供することができれば、ホーム・エンターテイメントと共存していくことは可能である。特に、アミューズメント空間産業においては、友人と一緒に楽しむという「コミュニケーションの場」を提供する役割を果たすことが期待される。

このように将来のアミューズメント産業は、ホーム・エンターテイメントとアミューズメント空間産業が車の両輪となって成長していくであろう。

(2)市場規模予測

a、遊園地・テーマパーク

遊園地は、日本遊園地協会の定義によると「あるエリアの中に鑑賞ならびに遊戯を興する施設をもっていること」とある。

一方、テーマパークは、アメリカでも明確な定義づけはされていない。最近では、一般的にレジャー施設やアミューズメント施設を指して広くテーマパークと捉える傾向がある。

より広い捉え方をすれば、水族館や動物園、博物館、ウォーターパークやスポーツ施設等もある種のテーマパークと言えるが、本報告書では、遊園地・テーマパークを「入場料をとって、遊戯・レクリエーション施設を保有し、娯楽を提供するところ」と定義することとする。

現在、全国各地の遊園地・テーマパークの施設数は、約三百九十四ヶ所（㈳日本観光協会調べ）であり、九三年の売上高は、四千二百十億円（レジャー白書推計等。以下同じ。）となっている。

テーマパークは、日本においては、東京ディズニーランドが一九八三年に開業して以降定着した言葉であり、このバリエーションは、極めて多彩である。規模の大小のほか、最先端のエレクトロニクス技術を利用したアトラクション施設を中心としたアミューズメントパークといったこれまでの区分けでは分けられない種類の施設が登場している。また、事業主体の面でも事業の構造転換等を図りたい企業や地場産業の活性化及び地域振興の核づくりを行いたい地方自治体により様々な形態のものが見られる。

今後、施設の飽和化により施設間における競争が激しくなり、個々の経営は厳しくなっていくことも予想される一方で、新たな大規模テーマパーク（東京ディズニーシー、ロッテワールド、神戸レジャーワールド、ユニバーサルスタジオなど）やアミューズメントパークの建設が計画されており全体的な市場の拡大が予想される。

以上を踏まえて、遊園地・テーマパーク産業の将来的な市場規模を予測すると、二〇〇〇年は六千五百三十億円、二〇一〇年には一兆六百四十億円の売上になると予想される。（金額は、実質値。以下同じ。）

b、ゲームセンター（アーケードゲーム）

ゲームセンターは、八六年のピーク時四万五千五百四十九ヶ所から一貫して減り続けており、九三年で三万六千六百十ヶ所となっている。一方、一店当たりのゲーム機器設置台数は増え続けており、ゲームセンターの大型化の進展が顕著であるほか、異業種との複合化、郊外への出店等の進展が見られる。

また、①セガの「ガルボ」やサンロード青森の「アムゼ」のように、入場料を取りメリーゴーランド等の遊戯施設を設置するなど工夫し、遊園地としての形態をとり、その中の区画された場所で営業するものや、②規制対象となる遊技設備の占めるスペースを同一フロアの面積の一〇％以内に抑えて営業している横浜・八景島シーパラダイスの「カーニバルハウス」のように、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」（以下「風適法」という。）の対象とならないような形態で展開しているものもあり、これらはいわば風適法の対象でないためゲームセ

	営業に対するもの	施設・機器に対するもの	人的要件に関するもの
遊園地・テーマパーク	・大規模小売店舗法（物販施設のある場合） ・食品衛生法（飲食施設のある場合） ・風俗営業適正化法	・建築基準法 ・都市計画法 ・自然公園法 ・農地法 ・消防法 ・森林法 ・水質汚染防止法 ・旅館業法（宿泊施設のある場合） ・興行場法 ・鉄道事業法 ・地方鉄道法 ・駐車場法 （・風俗営業適正化法）	・労働基準法
ゲームセンター	・風俗営業適正化法	・電気用品取締法 ・風俗営業適正化法	・風俗営業適正化法
カラオケボックス	・食品衛生法（飲食物を提供する場合）	・建築基準法 ・消防法	

ンターと呼ぶのは適当ではなく、むしろアミューズメントパークとも言うべきものである。

このようなアミューズメントパークを除いたいわゆるゲームセンター業界の今後の市場規模は、施設数はあまり増えないものの、今後一層の大型化・複合化、バーチャルリアリティ等の新技術の応用等が進むことにより、二〇〇〇年で五千四百億円、二〇一〇年には七千四百四十億円の売上になると予想される。

c、パチンコ（省略）

d、カラオケボックス

現在の市場規模は、五千五百三十億円であり、対前年比二〇・〇％の伸びを示しているが、施設数の伸びは九一年をピークに鈍化しつつある。

飲食施設の充実や複合化の動きがあるものの、参加人口の推移、営業所向けソフトの売上げの推移等から見て、やや飽和状態にあると考えられ、参加人口及び一人当たりの参加回数の頭打ち等により、売上げの伸びが鈍化することが予想される。

このため二〇〇〇年は五千百億円、二〇一〇年には六千二百二十億円の売上げとなると見込まれる。

(3)今後の課題

①健全な発展の支援

アミューズメント空間産業は、国民に身近な娯楽を提供し、ゆとりと豊かさを実感できる社会の実現に寄与するという意味で極めて重要な産業であると言える。したがって、その健全な発展を支援するため、コンピュータグラフィックス等の新技術を応用した設備の導入や自動発券システムの導入等に対し、低利の融資制度や税制上の優遇措置を創設するなど、施設の改善や経営の合理化を促進するための施策を講ずることも検討に値するものと思われる。

②規制緩和の検討

a、規制の現状

アミューズメント空間産業についての規制は、営業に対するものや、施設・機器に対するもの、あるいは人的要件に関するもの等様々であるが、その主なものを整理すると以下のとおりとなる**（左上の表）**。

言うまでもなく、規制は一定の政策目的を達成するために必要最小限度のものでなければならず、特に、アミューズメント空間産業においては技術開発の進展が著しいため、随時見直されることが必要である。（なお、業界からの主な規制緩和要望は、参考資料として添付しているので参照されたい。）**（17めんに掲載）**。

b、規制緩和の動向

現在、行政改革推進本部に部会（「輸入促進・市場アクセス改善・流通作業部会」等）が設置され、その場において規制緩和について検討されており、上記のようなアミューズメント空間産業に係る規制についても緩和に向け様々な取り組みがなされているところである。

例えば、電気用品取締法は、電気用品を構造又は使用方法その他の使用状況からみて特に危険又は障害の発生するおそれの多い電気用品として政令で定めている甲種電気用品について製造事業者の登録及び製品の型式認可が必要と定めている。（それ以外の電気用品を乙種電気用品と言い、製造事業者の事業開始届出等のみで製品の認可は不必要。）アミューズメント機器においては、甲種電気用品であるため、現在その出荷に際し、一定の基準を満たしているかどうかの試験を受けることが義務づけられているが、現在、

・甲種電気用品に該当する家電製品等を大幅に乙種に移行
・表示の方式の見直し
・国際規格（IEC規格）への一層の整合化

等、見直しが検討されている。

なお、既に国際規格を満たしていることがIECの相互データ活用スキームで認められている海外の試験機関で確認された製品については、デビエーション（国際電気標準会議でも認められている配電事情の違い等によるIEC規格と各国の基準の差異）部分以外は、国内で再試験を受ける必要がないこととされている。

甲種から乙種への移行が実現されれば、登録、型式認可といった諸手続に要していた負担の軽減が予想される。

今回、アミューズメント空間産業研究会においては、具体的な規制の内容について詳細に検討する時間に恵まれなかったが、今後経済改革研究会（平岩研究会）等の指摘を踏まえ、規制の目的や必要性を十分吟味し、必要最小限の規制とすべく検討していくことが望まれる。

③技術開発

アミューズメント空間産業の発展は、アミューズメント機器の技術開発の流れとともに進んできたといっても過言ではない。新しい技術を応用した様々なアミューズメント機器の出現が、新たなアミューズメント市場をつくり出してきたといえる。また、リピーター対策としても新たな技術の開発導入は極めて重要である。

アミューズメント空間産業は、前述したように「一定のコンセプトを持った娯楽のための空間を提供する産業」である。その空間の中において人々に感動を「体感」させることが重要であり、このような「体感」を与える技術として極めて注目されてきているのが、バーチャルリアリティ（仮想現実感）の技術である。最近は、具体的に、テーマパークやゲームセンターのなかにこの技術を導入した例もでてきている。企業内での研究も盛んにおこなわれている。

一方で、これらの技術が人間の脳や心に及ぼす影響も憂慮されはじめており、その研究の必要性も言われはじめている。しかしながら、このような企業の実績に直接貢献しない研究は極力おさえられる傾向にあり、国や産業全体での取組みが必要となってきている。

④国際的展開

アジア市場等は、著しい成長を遂げており、今後も高い成長率が維持されるものと予想される。今後、所得水準の上昇に伴い、アミューズメント空間産業への関心も高まることが予想される。

こうした状況において、アミューズメント空間産業においては積極的に海外展開を図ることが期待されるが、この場合、現地のニーズに対応した生産・開発体制を組むことが求められている。

この際、㈶海外技術者研修協会が実施しているアジアからの研修生受入れに対する補助制度などの人材育成制度を活用することも重要であろう。これにより、研修生が日本で研修した後に自国に戻った場合に、我が国アミューズメント空間産業の海外進出のための貴重な足がかりになると考えられる。

⑤マルチメディア時代における知的所有権制度の構築

a、知的所有権の重要性

アミューズメント産業は、ハードとソフトが融合した産業であり、特に、ソフトの企画力が極めて重要である。したがって、一方でソフトの利用の促進を図り、他方でソフトに対する権利者の保護を図るという、二つの要請を満たした形での知的所有権の保護の対策を構築することが重要である。

実際の著作権ビジネスの領域における実務処理においては、しっかりとした契約手続によって処理されていないことが多く、ほとんどが業界の慣行で行われているのが実情であるが、アミューズメント産業が、今日のように国際的に大きく発展し、アミューズメント産業に世界の多くの企業が進出し始めている現在、優秀な人材がソフト製作の道へ志すようにするためにも、「良き慣行」から「合理的な契約」の世界に移行することは極めて重要であると考えられる。

b、マルチメディア時代における知的財産権制度の構築

マルチメディア時代において、アミューズメント産業は、将来飛躍的な発展が期待できるが、アミューズメント産業が、マルチメディア化に対応していく場合に解決しなければならない大きな問題として、知的財産権をどう処理するかという問題がある。現在、マルチメディアそのものを規定する法律は存在しない。動画、静止画、音声、音楽といったマルチメディアの各種素材や、でき上がったマルチメディアソフトに当面適用される主な法律は著作権法であるが、現在の著作権法はマルチメディアを扱う上でまだまだ不明な点も多い。

先般㈶知的財産研究所が提唱した、「エクスポージャー（公開草案）94」で指摘されている論点を整理しながら、マルチメディアにおける知的財産権の権利保護とマルチメディアの利用促進の両方を調和した形で進めることが必要である。

c、海賊版の防止

アジア地域でのゲームソフトの海賊版を防止するため、知的所有権制度の必要性をアジア各国で啓蒙・普及していくことが重要である。必要に応じて、GATTやAPECといった国際的な場で議論することも必要となるであろう。

3、おわりに

本研究会においては、「アミューズメント空間産業」について、総論的な検討が進められてきたが、今後はこれまでの議論をふまえた上で、テーマパーク・遊園地、ゲームセンター、パチンコ、カラオケボックス、またホームエンターテイメントについて、各分野毎に、それぞれの分野が抱える特有の問題及びその解決方策等について、より詳細な検討が行われることが期待される。

参考資料

アミューズメント空間産業の現状

(1)遊園地・テーマパーク

①市場概況

【近年の遊園地・テーマパークの傾向】

日本における遊園地の発生は、①行楽地や娯楽地に遊戯機器が導入され、その後遊戯機器が増えて自然発生的に形成されたもの（例：浅草花やしき、後楽園ゆうえんち等）と、②乗客を増やすために電鉄会社が沿線郊外に計画的につくったもの（例：としまえん、宝塚ファミリーランド等）の二通りがあると言われている。

このような流れはあるが、遊園地は子供の為の遊戯施設と捉えられ、大人の遊空間というイメージからは程遠かった。しかし、一九八三年にオープンした「東京ディズニーランド」（TDL）の登場により、そのイメージは一新された。

TDLは、開業以来年間一千万人を超える入場者を持続し、年間千六百万人を集客している。また入場者の三人に二人が一八歳以上の大人であることは、TDLの持つ特徴を顕著に示し、注目を集めている。

TDLの大成功により、大人から子供まで楽しめるファミリー・レジャーとしてのテーマパークは、一躍人々の関心を集め、これが火付け役となって、全国各地でテーマパークが計画、建設された。

一方で、既存の遊園地も積極的にリニューアルを行い、大型遊戯機器や日本初の遊戯機器の導入などの個性化に努め、積極的な運営を目指すようになった。

ところが、現在テーマパークを巡る状況は厳しく、バブル経済崩壊の影響による計画の中止、凍結などの状況も見られ、計画中の施設についても、テーマや規模、市場性等の見直しがなされている。

成功しているものの多くは、地元と一体となった開発が行われ、地域活性化の核となっている。単に派手なテーマを掲げるのではなく、地域の特性を活かしたテーマ設定や、地場産業を活性化させるような施設づくりが、地道な成功を導いている。

一九九三年は、バブル期に計画された遊園地・テーマパークのオープンブーム最後の年となったが、その中でも三重県の「伊勢戦国時代村」、佐賀県の「有田ポーセリン

パーク」、兵庫県の「フルーツフラワーパーク」などは、オープンにあたって地元自治体の協力するところが大きかった。「伊勢戦国時代村」では、地元二見町が誘致要請を行っており、「有田ポーセリンパーク」においては、取付道路の整備、上水道供給、説明会等の実施を自治体が行っている。また、「フルーツフラワーパーク」は、神戸市がその開発の中心となり、その運営については神戸市が中心となって設立した財団法人と第三セクターの株式会社が行っている。これらの施設は、地元に密着したテーマパーク開発の好例と言える。

一方、都市部では、遊園地とテーマパークとゲームセンターの要素を併せ持った新しいコンセプトのアミューズメントスペースが出現し、話題を集めている。

アミューズメント・メーカーが今後積極的に展開しようとしている、ハイテクを駆使したミニテーマパークやアミューズメントパークがそれで、ナムコの「ワンダーエッグ」、タイトーの「デイトナパーク」、セガの「ガルボ」等がある。本年四月に開店した「ガルボ」においては、一日平均約五千人の集客があり、開店以来安定した集客を見せている。これらは、日本から世界に発信できる新しい形態のテーマパークとして、今後海外展開の可能性も期待できるであろう。

②需要動向

【入場者確保はリピーター獲得が鍵】

TDL開業以来十年が経過した現在、各地の遊園地・テーマパークの集客力に明暗が表れ始めている。施設数が増えたことと、レジャーが多様化したことで、消費者の選択肢が広がり、施設を選ぶ目も厳しくなってきている。

不況に加え、冷夏の影響や競争の激化等で、入場者数が落ち込んだ施設も多い。しかし、そのような中で順調に入場者数を確保している施設もある。

確実に入場者数を確保しているのは、リピーターを順調に獲得している施設である。TDLの入場者数は近年、千六百万人で安定しているが、入場者におけるリピーター率は、九二％(一九九三年)と極めて高い。新しいアトラクションの導入や、季節毎のイベントなど、客に何度も来たいと思わせるための様々な工夫が、その成功の秘訣と言える。

リピーター確保には、ライド(乗り物)型施設の効果も見直されており、リニューアルの際に、大型のマシンを導入する遊園地・テーマパークが相次いでいる。

「スペースワールド」は、初年度は百八十五万人を集めたが、二年めは百六十二万人に減少。しかし、娯楽性の高いライド型施設を導入することでリピーターを確保し、一九九二年には百九十万人を集めた。

また温泉などの既存の観光資源が近くにある施設は、確実に入場者数を確保できる条件を備えている。

「日光江戸村」「東武ワールドスクエア」は、日光鬼怒川という恵まれた観光地に立地し、また周遊性により、施設間で相乗効果を生み出し、目標年間入場者数を上回る入場者数を集めている。

③経営動向

【施設差が大きい経営】

遊園地の経営動向をみると、地方の遊園地の経営は極めて悪い。これは景気後退のため新規の大型設備投資が控えられている上に、余暇の過ごし方が多様化しているためである。このため、活性化が求められており、集客能力を高めていくためには、遊戯機器・施設のリニューアルや新規導入等の設備投資をすることが必要である。

またテーマパークの経営も、一部を除いて厳しい状況に陥っている。不況の影響も勿論あるが、テーマパーク経営のノウハウが確立されていないことが大きな原因だと言える。

【経営上の問題と対策】

○集客力と採算性を考慮した投資計画や収支計画の策定
○売上基盤の確保(入場料／飲食／物販等)
○物販、飲食における独自の流通システムの確保
○広告費、人件費のコストダウン
○人材の確保と有効活用
○教育システムの充実
○独自の事業スタイルの確立
○旅行会社との協力による集客
○投資額に見合った売上高の確保
○オフィシャル・スポンサー制の導入

(2)ゲームセンター

①市場概況

【近年のゲームセンター市場の推移】

ゲームセンター業界は、この十年間で大きな変貌を遂げた。一九八五年二月に施行された風営適正化法により、営業は許可制となり、深夜営業が禁止され、健全化の一歩を踏みだした。その後二～三年は、売上高が著しく減少したが、その後増加に転じ、対前年比伸び率二ケタと急成長を遂げる。

この急成長の要因としては、一つにはレジャー志向の変化が大きく影響している。余暇が拡大傾向にあるとはいえ、実際には長期休暇はとりにくく、長期滞在型のレジャーよりも手軽なレジャーが求められている。更に景気低迷により消費者が「安・近・短」志向を強めたことが、ゲームセンターの市場拡大の一躍を担ったものと言えるであろう。

また、イメージの変化も成長の要因と言える。一時は典型的な3K(暗い、汚い、危険)で、非行の温床とまで言われたゲームセンターが、現在では明るく清潔な親しみ易い空間に変わり、女性も気軽に立ち寄れる場所となった。

三つ目の要因としては、ゲーム機の人気によるものがある。例えばクレーンゲーム(景品ぬいぐるみゲーム)は、一大ブームを巻き起こし、またストリートファイターII等の対戦型ゲームが大ヒットした。それらによりここ数年、売上高は一五～二〇％の高い伸びで推移した。

不況の影響は、一九九二年の暮れ頃から出始めた。一九九三年は対前年比マイナス一二・四％と売上げを落としており、それまでの増加傾向に歯止めがかかった。

クレーンゲームブームが去った後、ヒットゲーム機の出現が無いことと、専業店数の増加及び大型化による過当競争が、売上げ減少に大きく影響している。

出店さえすれば利益を得られた時代から店舗の差別化を必要とする淘汰の時代に入ったといえる。

【進む大型専業店化、複合施設化】

ゲームセンターは、八六年のピーク時四万五千五百四十九ヵ所から一貫して減りつづけており、九三年で三万六千六百十ヵ所となっている。一店舗当たり備付けゲーム機の台数(許可営業店舗におけるもの)も年々増加し、九三年で二十二・九台となっている。

これは、ゲームセンター施設の大型化、専業店化が進んでいるためである。年々減少化傾向にあった施設数は、ここ一～二年で減少幅は小さくなってきた。

専業店、併設店別でみると、専業店が七千四百六十二軒で前年末(六千六百七十九軒)に比べて七百八十三軒(一一・七二%)増加し、九〇年から増加の傾向を示している。

一方、併設店は二万九千百四十八軒で、全体の七九・六％を占めているものの、前年末(三万十九軒)に比べて八百七十一軒(二・九〇％)減少している。

また、許可営業店舗におけるゲーム機の備付け台数は九三年末で四十五万千九百七十七台で、前年末(四十万千六百九十三台)に比べて五万二百八十四台(一二・五％)と大幅に増加している。

九三年の一店当たりの備付け台数は、八九年の約一・四倍となっている。

最近においては、ゲームセンターに異業種施設を併設したアミューズメント複合施設が増加する傾向がある。これは、ゲームセンターが核となって、飲食店、カラオケボックス、レンタルビデオ、ショッピングセンターなどを一つのビルまたは敷地に配置し、全体を遊びのスペースとして提供し、その相乗効果で集客を高めようというものであり、投資の大きいゲームセンターと、比較的投資の小さい飲食や物販部門等の組み合わせで、全体の収益性を高めるのに効果的と言える。

②需要動向

【着実に増えつつある参加人口】

ゲームセンターの利用人口は、週休二日制の定着、時短化の進展、学校五日制の導入など、国民の余暇時間の増大とライフスタイルの変化にともない、この数年着実に増加してきている。ゲームセンターのターゲットは、十五、六歳から二十歳位が中心だが、最近の動向に伴い、確実に利用層は拡大している。

クレーンゲーム・ブームは、女性客、カップル客、ファミリー客の利用を誘因し、ゲームセンターの顧客層を拡大した。

ミニテーマパーク及びアミューズメントパークや、飲食店、カラオケボックス等異業種との複合施設は、相乗効果を生み、若者の利用人口を拡大させた。現在においては若者のレジャー施設として確実に定着している。

また大規模なショッピング・センターに併設されたゲームセンターや、郊外型の複合施設は、ファミリー層の利用を着実に高めた。

九三年には、施設数の過剰、同類の施設のマンネリ化現象などにより、参加人口の伸びは少なくなっている。

【有望株は体感型ゲームとメダルゲーム】

ゲームセンターの参加人口が増えた理由のひとつとして、家庭用テレビゲームの普及により、コンピュータ・ゲームが非常にポピュラーな存在となったことが挙げられる。

しかしアミューズメント空間としてのゲームセンターが今後益々発展するためには、家庭用テレビゲームでは味わえない別種の面白さが要求される。

今後人気を得るであろうと思われるものの一つは、体感型のゲームである。

バーチャル・リアリティ、ホログラム、3D(立体映像)等を駆使した大型のシミュレーションマシンなどのゲームは、大人から子供まで楽しめる。また今後の技術的進歩によって、よりエンターテイメント性が増していくことが予想される。

もう一つは、メダルを使ったカジノ型ゲームである。現在スロットマシンが好評を得ているほか、競馬ゲームなども大勢が一度に参加できるとして、人気を博している。

「空間」として楽しめ、幅広い年齢層に支持されるものであることが、人気施設に共通してみられる特徴となっている。

このことはゲームセンターが、子供の遊び場から大人も楽しめるアミューズメント空間へと姿を変え、様々なレジャー施設の核として欠かせない存在になってきたことを表していると言える。

③経営動向

【競争激化をにらみ、スクラップ&ビルドで大型店に投資】

一九九二年末より不況の影響が徐々に浸透し、九三年業界の売上げは減少した。

施設の過剰設置による競争激化は、市場のシェアの取り合いとなり、一店舗あたりの売上げを低下させた。対前年比で一二・一％の売上げ減少となっている。

先に述べたように大型専業店化が進んでおり、スクラップ&ビルド方式による採算店への投資や新規大型店への投資、店舗のリニューアルへの投資は活発である。また異業種との複合型施設店舗や郊外型複合施設店舗への設備投資も依然として活発であるが、九三年後半からは新規店舗への投資はやや鈍化している。

最新機械への投資は旺盛だが、大型機械やシミュレーションマシン等の高額機械に対する投資は鈍化の傾向にある。

【経営上の問題と対策】

〈問題点〉

○質の高い人材確保のため、人件費の高騰が収益を圧迫している。
○機械の大型化による設備投資の増大は経営基盤を圧迫している。
○機械のライフサイクルの短命化が収益を縮小させている。
○過当競争による他店との差別化にともなう投資が増大している。
○初期投資の増大による、償却期間の長期化が問題となっている。
○景品の在庫調整が問題となっている。

〈対策の方向〉

○従業員教育制度を充実させ、社内で質の高い従業員を養成する。
○社員とアルバイト、パートの比率を効率よく確保し、社内の労務管理体制の合理化を図る。
○市場動向を分析し、立地条件に合った顧客層のセグメント化を図り、ニーズに合った機械の導入や入れ換えを常に心がける。
○計算管理体制を確立して、坪効率を配慮した顧客の動線作りや機械のレイアウトを工夫する。
○きめ細かい人的サービスで他店との差別化を図る。
○中・長期償却型でも維持できる経営基盤の安定化の確立に努める。
○プレイ料金の合理化、付加価値の高い演出により景品の在庫調整を図る。

(3)パチンコ(省略)

(4)カラオケボックス

①市場概況

【ファミリー・レジャーへの歩み】

カラオケが誕生したのは一九七〇年初頭、プロ歌手の伴奏用テープを使ったものが始まりと言われている。当初は酒場の集客機器として導入され、酒の席の余興に使われた。

一九七六年にクラリオンが業務用カラオケを開発。カラオケイコール演歌を連想させる第一次カラオケブームを迎える。

一九七八年には、ホーム用カラオケが発売され、大ヒット。その後家電や音響の各メーカーがハード・ソフトともに本格的に参入し、市場は一千億円規模に拡がった。

一九八三年には世帯普及率が一〇％を突破し、業務用として、CD、VDが注目され、第二次カラオケブームを迎える。

一九八八年頃に出現したカラオケボックスが一九八九年から本格的に普及し始め、空前のカラオケブームに突入。第三次カラオケブームを迎える。

八九年に一千三百軒(毎年六月時点。以下同じ)だったカラオケボックスが全国各地で急増し、九〇年には三倍の三千八百九十五軒、九一年には六千六百二十七軒、九二年には八千九百六十八軒、九三年には一万五百十七軒と、増加の一途を辿っている。

市場は店舗数の増加に伴って拡大し、世代を問わずに人気を呼び、ファミリー・レジャーとしての地位を獲得した。

【サービス・設備で差別化進む】

カラオケボックス出現当初はコンテナ等を利用した屋外独立型が多かったが、バブル崩壊後、都市内のビルの空き室を利用した屋内型が急増した。

施設数の増加は施設間の過当競争を生むと同時に、一室あたりの売上げを減少させた。ここへ来てカラオケボックスは、出店さえすれば利益を得られるという時代から競合・淘汰の時代に突入したといえる。

そのような状況下において激しい競争に対処すべく、それぞれの施設はサービス及び設備面での充実を図り、差別化を進めている。施設の過当競争は、室料のダンピング競争を生み、それをカバーするために、他の収入源として、飲食等を充実する店舗が増加している。

飲食以外の異業種との複合化も進んでいる。アミューズメント施設やスポーツ施設等との複合化により、集客、売上げ等に相乗効果を生んでいる。

これは、カラオケボックスを主とした展開というよりも、収益性の高いカラオケボックスを併設することで、施設全体の収益をアップさせる、カラオケボックスを従と考えた新たなレジャー施設の創造の動きといえる。

カラオケボックス設備の充実度はお客が店舗を選ぶ時の最も大きな基準となっている。そのためカラオケ・ソフト(曲)及びハードの充実が、図られている。ソフト面では、あらゆる客層に対応できるように、英語曲などの外国語曲(十二ヵ国)やアニメ主題歌などが揃えられているほか、ハード面では、ISDN回線を利用した機器が新曲導入の早さ、低コスト性から人気を呼び、急速に普及している。ソフトの充実に伴う曲数の増加への対策として、数台のオートチェンジャーをコンピュータで制御する集中管理システムが普及率を上げており、選曲数が一万曲を超えるものも登場している。(主なメーカーとしては、㈱タイトー、ブラザー工業の子会社である㈱エクシング、リコーの子会社のギガネットワークス㈱、㈱第一興商、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱日光堂が挙げられる。)

②需要動向

【老若男女に幅広い人気のカラオケ】

カラオケの参加人口は、施設の増加に伴い増加している。一九九三年の参加人口は五千八百十万人で、参加率は五五・八％。二人に一人という裾野の広い余暇活動となっており、ヤング・女性層をベースに、中高年層の利用も増え、利用者の底辺は拡がっている。

性・年代別参加率で最も高いのは、八一・九％の「十代女性」で、次が七七・三％の「二十代男性」である。

時間帯別には、昼十二時～三時頃までは主婦層、三時～夕方六時頃までが中・高校生、六時以降は大学生や二十代のOL、サラリーマンが多い。

客の少ない昼間を利用し、格安の料金でランチをとりながらカラオケを楽しむいわゆる「ランチカラオケ」は、主婦の人気を呼んでいる。

利用者層で少ないのはシルバー層である。シルバー層の開拓は、ソフト面での投資額と採算が合わないという理由からか、あまり積極的には行われていない。

海外でもカラオケは目ざましい普及を見せている。最初は在日邦人向けのものであったが、現地の人達にも広がり、アジアから欧米まで、世界各地で人気を博しており、「カラオケ」という言葉もそのまま通用している。アジアにおいては、カラオケボックスという形態も普及し始めている。

【カラオケの楽しみ方の変化】

一回あたりのカラオケボックス使用金額は減少しているが、飲食使用金額と利用時間(ともに一回あたり)が増加している。利用者の性別、年齢等により違いがあるが、飲食金額増加と利用時間延長の二つの傾向が見られる。

これは、カラオケボックス料金の低価格化と、店舗間の競争による差別化が進み、飲食に付加価値を付けるところが増えたためと思われる。

施設の差別化と同時に利用者の店選びが進み、店の格差が拡がってきている。また年齢層によって利用する店が分かれてきている。

カラオケが「個室の遊空間」というものを、短期間に大量に生み出したことは、注目に値する。今後カラオケボックスの差別化が進む中で、個室であることを活用した、新しいレジャー市場が生まれる可能性も期待されるところである。

③経営動向

【営業成績の格差拡がる】

営業成績の格差が拡がってきている。厳しい選別、淘汰の時代に入ってきているが、すでに小資本の旧タイプの店が淘汰されつつある。一方、チェーン展開を、国内に止まらず海外にも積極的に試みている企業もあり、経営格差が拡がっている。

今後一層激化するであろう店舗間の競争への対応策としては、機材の償却により使用料金を下げる価格競争型と、高級型・複合型の店舗にリニューアルし集客力を高める付加価値訴求型の二通りの方向が考えられる。前者は地方、後者は都市でその傾向が強い。

【経営上の問題と対策】

○飲食部門以外の新たな売上基盤の確保。
○様々な方策(各種キャンペーン、スタンプカードの導入等)による固定客の確保。

(17めんに業界の規制緩和要望掲載)

TASKO スポーツ&カーニバルはタスコ

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部 〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741代 FAX.03-3823-7531
大阪営業部 〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎06-303-7531代 FAX.06-306-0210
福岡営業部 〒810 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F ☎092-524-8006代 FAX.092-524-8017
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
©TASKO

新登場!!

ご存じ侍日本大活劇、再び参上。

剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ?

真 SAMURAI SPIRITS™
覇王丸地獄変

真サムライスピリッツ
©SNK 1994

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区荻野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION
18-12 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

100個 29,500円
人気ゲーム「サムライスピリッツ」の面々が、自慢のカタナや小物でオシャレにきめてついに登場!ナコルルもいる。ひそかな人気者"黒子"も参上!
●サイズ:高さ19.5cm(平均) ©SNK 1993

餓狼伝説 SPECIAL PART2
100個 27,000円
あの"餓狼"クレーンペットの第2弾/テリーと舞ちゃんに加え、宿敵ギースやクラウザー、キムなど餓狼スター7人がズラリ勢揃い!!
●サイズ:高さ19.5〜22cm ©SNK 1993

大好評/まだまだ
ボタンで楽しさUP。

ネオカーニバル
スペシャルミニ・1人用
●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:110W
●本体重量:151kg
●外形寸法(mm):幅900×奥行883×全高1,880

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

AM空間産業研究会まとめ

業界の主な規制緩和要望

遊園地・テーマパーク関連

テーマパーク内の物販施設に対する規制の見直し

テーマパーク内の店舗面積が五百平方㍍を超える物販施設についても、本年五月から実施されている規制緩和措置により「おそれなし届出」となり調整を必要としない案件も増加したものの、大規模小売店舗法の適用を受け、店舗面積、閉店時刻及び休業日数等について届出が必要となり調整される場合がある。

この結果、パークの運営は複合施設である関係から、物販施設の調整結果に基づきパーク全体の運営を行わなければならず、弾力的な運営が行えない状況となっている。

テーマパーク内の物販施設は、

・入園料を徴収していること

・広域的な顧客を対象としており、地域の中小小売業に対しては相乗効果こそあれ、悪影響を与える可能性が少ないこと

・みやげ品を主として、日常品を販売していないこと

等から、周辺の中小小売業の事業活動の機会の適正な確保を妨げるものではないと考えられ、今後大店法の制度の見直しを行う際には、テーマパーク内の物販施設を大店法に基づく調整を行う対象とすべきか否か再検討する必要がある。

(関係法令等＝大規模小売店舗法第五条第一項第九条等)

遊技施設の設置に関する手続の迅速化・基準の明確化

遊技施設の安全上必要な基準として告示で定められた範囲を超えるジェットコースター等の遊技施設の設置については、「特殊の建築材料又は構造方法を用いる工作物」とされ、建設大臣の認定を必要とするが、申請に先立ち、㈶日本建築センターの評定書をとらなければならない。この同センターの評定委員会の審査は、長期間にわたることが多く、業者の事業展開に対する影響も大きい。

これらの手続きの迅速化、審査基準等の明確化が必要である。

(関係法令等＝建築基準法第八八条第一項・施行令第一三八条、第一四四条等)

「索道」事業の運賃及び料金並びに休止・再開手続の廃止

遊園地内に設置された「普通索道」の運賃及び料金の設定、変更については、届出が必要とされている。また、休止及び再開についても、その度毎に届出が必要とされている。メンテナンス等を行った場合、休止日が一日以上あれば届出が必要となり、その手続が非常に煩雑である。他の遊技施設においてはその料金等の設定、変更等には届出を必要としておらず、ロープウェー等においても他の遊技施設と同様に届出を不要としてほしい。これにより、業者の負担が軽減され、柔軟な施設運営が可能となる。

(関係法令等＝鉄道事業法第三六条・施行規則第五〇条。鉄道事業法第三七条第一項・施行規則第七八条第一項第二号)

期間限定営業に対する規制の緩和

現在、遊園地内の常設の食堂、売店はもちろん、期間限定のイベントに伴う臨時食堂、売店、ワゴン営業についても個別に食品衛生法に基づく営業許可申請及びその施設の床面積が十平方㍍以上の場合、建築基準法に基づく建築確認申請が必要である。

遊園地内への出店については、遊園地全体として許可申請を行い、遊園地が管理するような方法をとれないか。それにより、遊園地内の臨時的なイベントに対応したサービスの提供が、可能となる。

(関係法令等＝食品衛生法第二〇、二一条・施行令第五条施行規則第二〇、二一条等。建築基準法第六条)

ゲームセンター関連

許可不要施設の基準の明確化

警察庁から示された解釈基準によれば、大規模小売店舗内の場合は「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技施設を用いて客に遊技をさせる営業に該当するとき許可対象となると定められている。

この「店舗」について、解釈基準により「社会通念上一つの営業単位と言い得る程度に外形的に独立した施設」とされているが、その判断が各警察署により異なる場合がある。業者の判断と異なる場合も多く、また後に許可手続が必要となると業者の負担も不満も大きいため、解釈を明確にしてほしい。これにより事業の展開が円滑に行えると思われる。

(関係法令等＝風適法第二条第一項第八号。施行令第一条第二号)

解釈見解の明確化

法第二条に定める「本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる」遊技設備については、施行規則及び解釈基準が定められているが、その解釈見解が各警察署によって異なっており、見解の明確化、全国統一化を図る必要がある。

これにより、機械メーカーがどのような遊技機を開発すればいいのか、また遊技場の経営者がどのような遊技機を用いて営業できるかが判断できる。

(関係法令等＝風適法第二条第一項第八号。施行規則第三条等)

開業許可及び変更承認手続きに係る書類の明確化等

許可申請または設備の変更等などに伴う承認申請及び届出の際、府令に基づき多くの文書や証明書類の提出が義務づけられているが、各警察署の指導により異なる書類の提出を求められる場合がある。

業者側の負担となっているため、添付書類の解釈を明確化してほしい。これにより、事業展開を円滑に行えると思われる。

(関係法令等＝風適法第五条第一項。府令第一条等)

景品(賞品)の提供

欧米では、技術介入性のあるゲーム機により、ゲーム結果に応じてチケットを自動的に発行し、このチケットの合計点数に応じ、日常の遊びとして子供達が使う「おまけ的な商品」と交換するという営業(リデンプション)を行っているが、我が国においても認めてほしい。

(関係法令等＝風適法第二三条第三項)

電子応用遊戯器具等の輸入品に対する扱い

電気用品取締法上、アミューズメント機器の輸入については新たな型式の機器を輸入する度に型式認可を受けなければならないが、輸入相手国の代表的な規格(民間規格及び団体規格：UL・CSA・VDE等)をクリアした製品は、型式試験を不要としてほしい。これにより海外のアミューズメント機器を速やかに設置することができる。

(関係法令等＝電気用品取締法第二三条施行規則第一四条等)

「型式の区分」の取扱い

電気用品取締法上、甲種電気用品であるアミューズメント機器については、型式毎に認可を受けなければならない。甲種電気用品から認可の不要な乙種電気用品への移行や「型式の区分」の見直しを行い、区分が細分化され過ぎているもの及び現在の時点で使用されない部品等については、区分から削除するなどして区分の簡素化をされたい。これにより申請機種が減少し、手続による負担が減少する。

(関係法令等＝電気用品取締法施行規則第一四条)

型式認可申請方法の見直し

電気用品取締法上、型式認可申請において過去何度も試験を受け、合格している部品及び付属品であってもそれを用いている製品が異なっている場合、その都度それら部品等の提出が求められる。共通に使用されている部品等については、提出を省略できるよう見直しをされたい。これにより試験に要する費用及び期間が減少する。

(関係法令等＝電気用品取締法施行規則第一四条)

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

THE FLASH CHANCE®
ザ・フラッシュ・チャンス

狙って獲れるから 熱中度100倍！

●鮮やかなライティングで集客力抜群!!
●景品はカプセルいらず。ロケーションのローコスト化を実現。
●ニューアイデアの払い出し機構(特許出願中)で、カプセルなしでも景品詰まりがありません。
●ショーウインドーには6種(12個)の景品が陳列できます。

インカムUPは景品しだい!!

遊び方
コインを入れると上・中・下段の陳列棚のLEDランプが点滅。
ストップボタンで欲しい景品のある列を狙って止めます。
列が決定したら、今度は欲しい景品を狙ってストップボタンを押し、見事ランプが景品の下に止まれば、バックのマジックミラーが点灯。景品が払い出されます。

SIZE(mm)：H1700/W665/D720　▽61-15913
●商標登録出願中：9種　商願平6-30999(ザ・フラッシュ・チャンス)　9種　商願平6-31000(THE FLASH CHANCE)
●特許出願中：ゲーム機における景品払い出し機構に関しての特許　特願平6-95693

OP価格：598,000円
(全国運賃元払い、一部離島を除く)

製造・総発売元：㈱エイブルコーポレーション

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL.03(3988)2061㈹　FAX 03(3986)5180

BANPRESTO
P.C.B.近日発売!!

ケタ違いのパワー、技、そしてスピード！
これが銀河最強の
リアル・アニメーションバトル！

DRAGON BALL Z 2
ドラゴンボール
SUPER BATTLE
スーパーバトル

バトルフィールドを駆け巡るかつてない興奮！スーパーオートバトルによる壮絶なパワー戦と、ダイナミックな空中戦で、**10人の戦士**たちが繰り広げる大迫力のリアル・アニメーションバトル！
それぞれの戦士の必殺技は、なんと**7種類以上！**　ゲームだけのオリジナル技の数々で、格闘ゲームファンもドラゴンボールファンも熱闘必至!!

業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー　4ボタン　Wコンパネ　横画面
2人対戦プレイ、コンティニュー、途中参加可能!

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画　©BANPRESTO 1994

発売元　株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
PHONE:03-3847-5165

東南アジアAM通信

売ると関税70% 中国市場を探る

東方総研ら共催、初の北京AMショー

日本の遊技機を中国に紹介するという、初の中国展「中国北京国際AMショー」（日本電子娯楽機北京展）」が、八月二十一二十六日、北京市内の全国農業会館（中国農業展覧館）の三号館（約三千四百平方㍍）を使って開催され、コナミ㈱、㈱エス・エヌ・ケイを含む十七社が出展した。

同ショーを主催したのは、中国文化部に属する国際展示局（中国展覧交流中心）と、日中貿易コンサルタントの㈱東方総合研究所。中国では政府機関が関与することになっているためで、ビジネスとしては東方総合研究所と、その関連商社の㈱漫充堂が担当、プロモートしたと考えられており、日本では東方総合研究所内に「中国AMショー事務局」（斉藤栄喜運営委員長）が設けられた。

東方総合研究所は、五六年以来、日本のさまざまな業界展示会を中国で開催してきており、実績があるが、AM業界については今回が初めて。同社によると、中国の電子工業部の直属機関である中国エレクトロニクス・アミューズメントマシン協会（CEAMA）との話合いの中で、今回のショーが企画された。

当初は七月下旬から八月上旬までの十日間の予定で、五月から出展社募集を開始。五月二十三日、新宿の東京ヒルトンホテルで開いた出展予定社向けの説明会では、八月二十日からの七日間と開催日程を変更した。その後コナミとSNKを除き、大手AMゲーム機メーカーの出展が見込まれないことが次第に明らかとなったため、予定された展示規模を大幅に縮小する結果となった。

出展社のうちコナミとSNKはそれぞれ、これまでの中国での市場調査活動を踏まえ、さらに可能性を探査するのが目的とされており、その意味では大きな成果があったとされている。岡本製作所も、中国での取引先などとの付き合いを深めることができた。また主催者側のセクタ（漫充堂の関連会社）は、これまでも中国で遊技機を販売してきており、一層のPR効果があったもようだ。

しかし、他のほとんどの出展社は、中国市場への取り組みが初めてというところが多かった。

ところで中国の政治、経済、文化は、日本の一般的な常識ではほとんど理解できないほどユニークで、しかも容易に説明できないほど事情が複雑である。例えばこうしたショーでも政治色が施されることになり、なぜか東京都知事の挨拶（代読）が開会式で重要となる。またCEAMAは業者協会かと思うとそうではなく、将来業界団体が出来ることを想定して政府があらかじめ用意したもので、実態は明らかではないと言われる。

このように理解し難い事情が多いが、なにしろ中国は日本の約二十六倍の国土（台湾を含める）に、十倍の十二億人（台湾を除く）が住む身近な大国であり、ここ数年改革・開放路線を強め、外国資本を導入、経済活動の自由化を進めているので、AM機メーカーにとっても将来大きな市場に発展する可能性が高い。またナムコが上海ロケーションのように、外資系のゲーム場も次第に増えており、具体的にAM機市場は拡大しつつあるという印象が強い。

しかし一方では、アングラのギャンブル機市場があり、取り締り当局といたちごっこを各地で繰り広げているとか、コピー品のTVゲーム機が低価格を理由に中国に浸透しているとも言われている。重要なことに、これらについて、客観的な報道がまだ確立しておらず、情報そのものが手さぐりの状態にとどまっていることが挙げられる。従って、中国市場には可能性があるが、同時にさまざまな困難も予想されている。このため、十分な市場調査なしに進出することは危険が伴う、と言われており、その意味で今回のショーは大きな足がかりを作った。

出展社が日本から中国に持ち込んだ機器は、通関したはずが通関しておらず、通常なら港や空港にあるはずの保税地が展示会場まで延長している、という事実も理解し難い。このため、展示品を中国の業者に売ると、その段階で約七〇%（展示会以外なら約一二〇%）の関税が必要となった。

関税についてのこの事実は大部分の出展社にとって大きな衝撃を与えた。つまり、そんな事実は知らなかったためである。しかし、ショー事務局は五月の説明会でも伝えており、出展社が知らなかったと言うのはおかしいと反論している。従って今後、中国で販売するなら多額の関税を前提にしておくことが改めて確認される結果となった。

展示品のほとんどは日本の遊技機の中古品だったが、これは中国側の経済力による。コナミの出品機が全部新品だったのは例外。またSNKは「ネオジオ」とソフトを出品、最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」を披露したが、これ以上に新しいゲームは紹介されていない。

このショーは一般公開され、二十元（約二百四十円）の入場券を買えばだれでも入れるが、主催者側は無料の入場券も大量に配布した。入場者数は三万五千人で、うち二百人が中国の業者（日本と中国以外の業者はほとんどいない）だったとされている。ショー事務局では、大勢の人が来て、商談もあり、持ち込まれた機器の約九割が販売できたので大成功だった―と語っている。しかしそもそも中国の業者の実態がどうなっているのかは明らかにされていない。

同ショーでは、日本から持ち込んだ機器は必らず全部展示しなければならない（引っ込めるわけにいかない）など、いろいろユニークな規則もあることも判明した。主催者側は、今後も有望な市場なので来年四月、上海で二回目のショーを開催するとしている。

右側上の写真は赤い大きなアーチなど小間装飾に力を入れアピールしたコナミの小間のようす。下は「ネオジオ」を出品し会期中絶えず多くの来場者を集めたSNKの小間にて

右側上はいろいろな機種を展示したウェップシステム。下は小間が寂しいため岡本製作所の「モンキーバンド」を展示したKUシステムの小間。電源を切ったパチスロの展示も目立った。

会場入口の前には、開場を待つ家族連れや若者たちの行列が出来た

1 KA商事
2 日江
3 ママトップ
4 ダイナ
5 ファントム
6 K&U
7 岡本製作所
8 ウェップシステム
9 ユニバーサル販売
10 新谷商事
11 三和電子

コナミ SNK セクタ 新世商事
コナミ K&U セクタ 新世商事 ケイユウシステム

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コピー対策進み
改称メキシコ展
AAMA主催、大半は米企業

昨年まで「メキスポ」と呼ばれていたメキシコの展示会「ラテンアメリカ・ミュージック&ゲーム・エキスポ」は今年、「EXIME」（エキスポジション・インターナショナル・デ・マキナス・デ・エントレテミエントロ）の名称で七月二十一二十一日、首都メキシコシティのエキジビメックスで開催された。

米国のメーカー協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）が主催しているもので、今年一月に北米自由貿易協定（NAFTA）が発効したため、米国製品をメキシコ市場に売り込む姿勢を強め、展示会の名称もスペイン語に変更した。

AAMAによると、EXIME94には米国とメキシコのメーカー、ディストリビューター約九十社が出展、TVゲーム機など一連のAM機が出品された。来場者は業者のみで、昨年とほぼ同じ約二千人。うちオペレーターが約二百人おり、充実した。

ショー開会のテープカットには、電子遊技機協会のフェルナンド・ナバムーサ会長、TVゲーム機協会のカルロス・マチネス会長、USトレードセンターの役員ロバート・ミラー氏が加わった。また初日の夜、会場近くのシェラトン・マリアイサベルホテルで開かれたレセプションに、メキシコの業者ら約四百人が参加した。

展示会に伴うセミナーは、ジュークボックス、キディライド、リデムプションのそれぞれ技術的なものと、TVゲーム機のコピー対策に関するものが催された。後者については、メキシコがTVゲーム基板のコピー品を温存させてきたことから、国際的なコピー対策を進める上でも、大きな重点が置かれているためのもの。すでにメキシコではコピーヤーの摘発が進められており、これら摘発から判明したことについて説明があった。これにはAAMAのボブ・フェイ氏、AAGの調査員、弁護士らが説明に加わっている。

EXIME
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento
JULY 20-21 1994 • EXHIBIMEX • MEXICO CITY

ブラジルで2回目
南米サレックス
カプコンのTVドライブ出品

今年が二回目となる南米のレジャー機器展、SALEX（サウスアメリカン・レジャー・インダストリー・エキスポ）94が八月四一六日、ブラジルのサンパウロで開催された。会場は市内のマートセンター展示会場で、国内外から七十社以上が出展したが、いわゆる代理出展も多く、出展社数ははっきりしない。

SALEXは、英国の業界誌「ユーロスロット」（ワールドフェア社）とブラジルの「ゲームズニュース」誌の共催によるもの。アルゼンチンの「ABC」、メキシコの「インタービデオ」、そして米国AAMAが協賛している。入場者数などのデータは明らかではない。

日本から直接SALEX94に行った人はほとんどなく、米国現地法人などが担当した。

大規模な展示は、SNKの代理店ファンフィッシュ社、カプコン/ロムスター社の代理店ユウソウ社、米国のベラム社、ブラジルのアーテソン社など。九二年ごろからSNKとカプコンがリードする形で、ブラジルのTVゲーム機市場の開発が進められており、日米のTVゲーム機はほとんど全部現地で紹介されている。

特筆すべきことは、この展示会でカプコンのTVドライブゲーム機「スリップストリーム」が披露されたことであるが、実はこのドライブゲーム機は未完成であるばかりでなく、開発を途中で止めたといういわくつきのテスト機。カプコンの関係者によると、「TVドライブゲームを開発するための実験機で、本格的な開発はまだかなり先のことになる」とのこと。それでは一体何のために出品したのか、という疑問があるが、カプコンではロムスター社に出展をまかせているので分からない、と答えている。

ブラジルは将来大きな市場が見込まれており有望だが、南米全体がコピー基板に汚染された厄介な市場であり、日米欧の各メーカーは慎重に取り組まざるをえない、という状況である。このため調査目的のための出展が大半を占めていると言われている。

Salex 94

ブロックバスター社が
遊戯場チェーンも
ディスカバリーゾーン社取得

米国のビデオレンタル大手・ブロックバスター・エンタテイメント社（本社フロリダ州フォートラウダーデイル、ウェイン・ホイゼンガ会長）は七月十八日、全米規模の室内児童遊戯場チェーンを傘下に組み込んだ。同社はすでにファミリー・エンタテイメントセンター（FEC）分野に進出しており、注目されている。

今回の動きはまず、ディスカバリーゾーン社がマクドナルド社から五百五十万ドルでリープ&バウンズ社を買い取り、同時にブロックバスター社がディスカバリーゾーン社の持株比率を二〇%から五〇・一%に引き上げることで、子会社にした。

ディスカバリーゾーン社は今回の取り引きで、ブロックバスター社のFECのうち「ファンセンター」（五十七ヵ所）を手に入れることができた（本紙第457号参照）。

九〇年設立のディスカバリーゾーン社は百六十六ヵ所の室内遊戯場を経営しており、また九一年設立のリープ&バウンズ社は四十九ヵ所を所有している。計二百二十ヵ所近くの室内遊戯場はブロックバスター社の傘下に入ることになった。

韓国のOP協会が
産業協会に成長
事業内容と名称を変更

韓国のゲーム場オペレーターの全国組織、㈳韓国電子遊技場業協会（事務局ソウル、金甲煥会長）は八月二日、政府の認可を得て㈳韓国コンピューターゲーム産業中央会（略称KOCGIA）と名称を変更した。

改称理由について、金会長は、TVゲーム機の設置運営が多いことと、開発・製造・販売がそれぞれオペレーション分野と同じ程度に発達することが望まれることから、この産業が全体として力をつける必要があった、という趣旨の説明をしている。

これは名称だけでなく事業内容の変更も意味しており、合わせて定款変更を行ない、政府の認可を申請していた。詳しくは分からないが、新協会はメーカーからオペレーターまで業務用ゲーム機に携わる業者の全国団体となったもようだ。

ラスベガスに新たな
テーマパーク建設
MGMとプリマドンナが計画

米国ラスベガスではテーマパークを含む巨大カジノホテルが昨年末、次々と誕生したが、大通り沿いに巨大なテーマパークホテル「ニューヨーク・ニューヨーク」が建設されることになった。

これはMGMグランド社（ロバート・マクシー社長）とプリマドンナ・リゾート社（ゲアリー・プリム会長）が共同事業として進めることを、八月四日に明らかにしたもの。投資額は三億ドル。今年中に着工、九六年夏の完成をめざす。

「ニューヨーク・ニューヨーク」計画では、大通りとトロピカーナ通りが交差するあたりの区画（約七百アール）で、千五百室のホテルと、ニューヨークの高層ビルを再現するテーマパークが建設される。MGMグランド社のMGMグランドホテル（テーマパーク含む）の、ちょうど向い側に出来る予定。

プリマドンナ社は、ネバダ州とカリフォルニア州の境界地区（ラスベガスから六十㌔㍍）に、世界一高いローラーコースターを含む遊園地とカジノホテル「バッファロー・ビルズ・リゾート」を建設、八月にオープンさせている。うちローラーコースター「デスペラード」の高さは六三・七㍍。ホテル客室は六百十八室ある。同社はこうした遊園地作りを進めており、ラスベガス大通りへの進出を望んでいた。

中国6都市に テーマパーク
5年以内に建設

中国で六つの大都市に〝アメリカンドリーム〟をテーマにしたテーマパークが建設されることになった。米国AB（アミューズメントビジネス）紙が報じたもので、米国と香港の会社が合弁事業として進め、五年以内の完成をめざす。

合弁会社、アメリカンドリーム・パークス&エンタテイメント社には、香港の財務会社チャウ・フーと米国のITPS社が出資した。まず上海、成都で九六年夏までにオープンさせ、続いて武漢、広州、潘陽、北京でも完成させる予定。

International Trade Show

Show	Date
Amusexpo'94 (Paris, France)	Oct. 6-8
AL Preview (London, UK)	Oct. 12-13
Enada'94 (Rome, Italy)	Oct. 13-16
TAM (Taichung, Taiwan)	Oct. 14-18
Park Show'94 (Remini, Italy)	Oct. 26-28
VAN Expo (Amsterdam, Holland)	Nov. 2-4
IAAPA'94 (Miami, U.S.A.)	Nov. 2-5
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Nov. 2-5
Forainexpo'94 (Paris, France)	Dec. 6-9
EELEX'94 (Moscow, Russia)	Dec. 9-10
1995	
Winter CES'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
ATEI'95 (London, UK)	Jan. 24-26
IMA'95 (Frankfurt, Germany)	Jan. 26-29
AmEx'95 (Dublin, Ireland)	Feb. 7-8
TAE'95 (Taipei, Taiwan)	Feb. 8-12
AOU Expo'95 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Welcome (Istanbul, Turkey)	Feb. 24-26
ENADA Spring (Remini, Italy)	Mar. 16-19
ACME'95 (Reno, NV, U.S.A.)	Mar. 23-25

話題のマシン

タイトーの「チェイスボンバーズ」

他車走行を妨害

「OPウルフ3」、「ダライアス外伝」も

(株)タイトー（本社東京、中村紘一社長）からTVガンゲーム機「オペレーションウルフ3」が九月二日に、TVドライブゲーム機「チェイスボンバーズ」が九月十九日に、またTVシューティングゲーム「ダライアス外伝」が九月二十九日にそれぞれ発売となった。

「オペレーションウルフ3」は同社TVガンゲームの新作。光線銃で画面に出現するテロリストを撃っていく。テロリストに攻撃されると画面上のライフゲージが減り、なくなるとゲーム終了。またテロリスト以外に民間人も現れるが、これを撃つとスコアが減る（ゲージはスコアが十万点の倍数に達するごとに一つ増える）。全部で六ステージ。TVモニターは25インチ。OP価格七十八万円。

オペレーションウルフ3

「チェイスボンバーズ」は二人用カーチェイスゲーム。選択できる車は五種類で、それぞれの曲がり易さや、加速の仕方が異なる。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーで操作。一コースは四周で構成されており、一周するたびに設定された順位に入らないとゲーム終了。コースにはシャッターが閉じて進路をふさいだりする仕掛けがある。

途中にあるアイテムゲートの下を通る時に、敵車をスピンさせるオイルや、クラッシュさせるダイナマイトなどのアイテム（全部で八種類）を手に入れ、いつでもシフトレバーについているボタンで使用できる。敵車はアイテムを使ってプレイヤーの走行を妨害する。

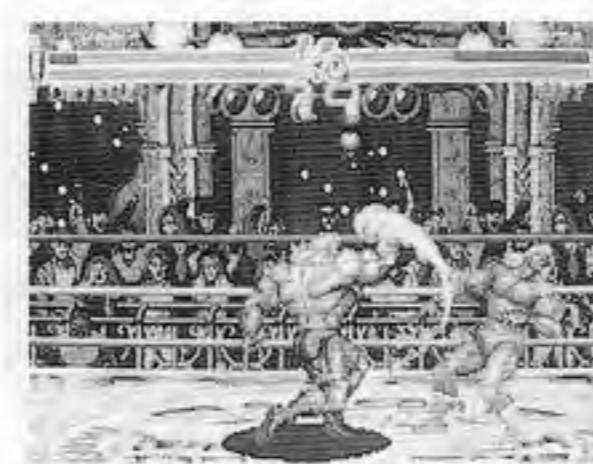
通信機能により最大八人同時プレイが可能。コックピット型で定価百六十二万五千円。

チェイスボンバーズ

「ダライアス外伝」は同社「FⅢパッケージシステム」の第二弾で、同社横シューティング「ダライアス」シリーズの新作。新装備"ブラックホールボンバー"が追加された。二人同時プレイ、途中参加も可能。

全部で七ステージ構成。カートリッジOP価格五万八千円。

ダライアス外伝

「スーパーマッスルボマー」
3本勝負で格闘
カプコン「クイズ&ドラゴンズ」も

スーパー・マッスルボマー

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）からTV格闘ゲーム「スーパー・マッスルボマー」が九月十三日に、TVクイズゲーム「クイズ・アンド・ドラゴンズ」が九月二十八日にそれぞれ発売となった。

「スーパー・マッスルボマー」は、同社プロレスゲーム「マッスルボマー」の続編で、一ライン上で戦う、三本勝負の格闘ゲーム。キャラクターは四人追加され、全部で十四人となった。前作のキャラクターを含め必殺技を追加。グラフィックは書き直された。"CPシステムII"基板でOP価格十七万九千円。

クイズ・アンド・ドラゴンズ

「クイズ・アンド・ドラゴンズ」はファンタジーRPGの世界を舞台にした二人同時プレイも可能なクイズゲーム。戦士や魔術士といった四人のキャラクターから一人を選択。それぞれジャンル選択や選択肢の数を減らすなどの特徴がある。

クイズに正解して経験値を獲得していくとお手つきできる数が増えたりする。"CPシステム"基板でOP価格十二万八千円。

容量増しバージョンアップ
"一発奥義"加え
アトラス「豪血寺一族2」基板

(株)アトラス（本社東京、原野直也社長）からTV格闘ゲーム「豪血寺一族2」が九月二十六日発売となった。

これは前作「豪血寺一族」の続編に当たり、選択できるキャラクターが五人増えて十三人になった。試合中に変身できるキャラクターは前作の一人から今回は四人に増えた。

体力ゲージの下にある「忍耐メーター」はダメージを受けるか、相手の攻撃をガードすると増えていき、一杯になると破壊力のある"一発奥義"が使える。基板OP価格十七万八千円。

豪血寺一族2

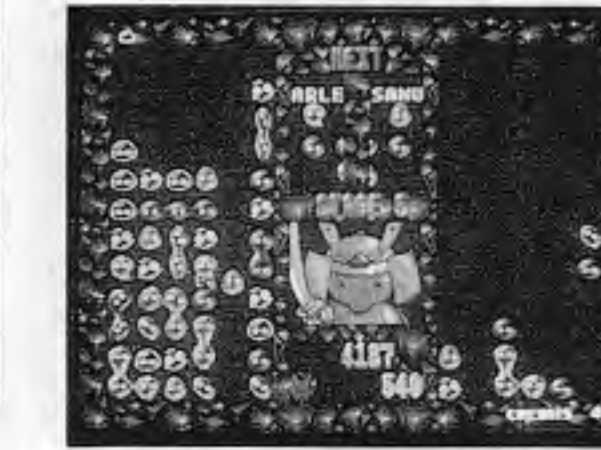
中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。
中古大型機買います
より高く買います。
最新中古大型機売ります
より安く売ります。
株式会社タイガー商事
大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL. 06(962)9425(代)
FAX. 06(962)4556
●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 (株)タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

SANWA'S PARTS
WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY
● Joystick
● Push Buttons
● Power Supplies
● Coin Counters
● Switches
● Connectors
● Key & Locks
● Harnesses
Spare Parts for Amusement Machines
SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区幸町20番15号
TEL：03-3959-6611 FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号 ネオライフ新大阪805号
TEL：06-324-3916〜7 FAX：06-324-3918
振込銀行：十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261 FAX：03-3554-2232 TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

話題のマシン

ポリゴンCGガン「バーチャコップ」

警官として応戦

セガ社から「ぷよぷよ通」基板も

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からCG画像による二人用TVガンゲーム機「バーチャコップ」が九月二十日に、TVパズルゲーム「ぷよぷよ通」が九月二十七日にそれぞれ発売となった。

「バーチャコップ」はCG基板「モデル2」を使用したCG画像によるガンゲーム。プレイヤーは刑事で、銃の密売組織を壊滅するため銃撃戦を繰り広げるという設定。

バーチャコップ・DXタイプ

キャビネットにつながっている光線銃で画面に次々と現れる敵を撃ち倒していく。

出現する敵は自動的に黄色の照準マークで表示される。撃ち倒さないと赤色に変わり、プレイヤー側が撃たれたことになり、画面下にあるハートマークのライフゲージが減る。画面には敵だけでなく人質も出現するが、誤射するとゲージが減る。ゲージがなくなるとゲーム終了。

弾が当った箇所によって敵の倒れ方が異なる。弾の数は画面端のリボルバーで表示されており、銃を画面外に向けてトリガーを引くと、弾が補充される。

50インチプロジェクター画面のDXタイプは定価二百万円。20インチモニター画面のPタイプは定価百五十二万五千円。

バーチャコップ・Pタイプ

「ぷよぷよ通」は前作「ぷよぷよ」のバージョンアップ版。ステージ数が前作の十六から三十二に増えた。

前作では次に落ちてくるブロックしか表示されなかったが、"次の次"に落ちてくるブロックまで表示される（ただし一部分だけ）。また、縦一列分のすき間でもブロックを回転できるようになった。

途中参加機能も追加。専用通信ケーブルで四人同時プレイに対応する予定。基板販売のみで定価十七万円。

ぷよぷよ通

通信プレイも可能なサッカー
実名Jリーグで
ナムコの「Vシュート」基板

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVサッカーゲーム「Jリーグサッカー・Vシュート」が九月十九日発売となった。Jリーグの許諾を得ており、選手名やチーム名が実名で登場する。画面は斜め上からの視点で、ボールを中心にスクロールする。選手キャラクターの表示はやや小さめだが、細かい動きを表現する。

八方向レバーと三つのボタンで操作。各ボタンはオフェンス時とディフェンス時で機能が異なり、多彩なシュートやパスを使い分けることができる。通信機能で四人まで同時プレイが可能。

基板販売のみでOP価格十四万八千円。

Jリーグサッカー・Vシュート

「ドリームサッカー94」基板
反則技も使って
データ占い機「カルマアイ」も

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）からTVサッカーゲーム「ドリームサッカー94」が九月八日に、TV占い機「カルマアイ」が九月十三日にそれぞれ発売となった。

「ドリームサッカー94」はラフプレイも可能なサッカーゲームで、チームは全部で八チーム。操作は八方向レバーと二つのボタンで操作。各ボタンはオフェンス時、ディフェンス時で機能が異なる。

ドリームサッカー94

特徴として二つのボタンを同時に押すことにより、相手側チームの選手を殴ったり、蹴ったりするなどの反則技を使うことができる。試合開始時に選択できるフォーメーションは四種類。基板OP価格十五万八千円。

「カルマアイ」は前世を割り出すというユニークな占い機で、二人同時に使用できる。四つのボタンで生年月日を入力したり、設問に答えて占いを進めていく。占い項目は「前世と現世での運命」、「前世での恋愛と現世での恋愛」など全部で五種類。占い方法は秘数前世占術、惑星前世占術、霊感前世占術の三種類から選択できる。

占いの結果はプリントアウトされる。OP価格八十三万円。

カルマアイ

SCHOOL BUS 4人乗り
電磁誘導車シリーズ
●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500%
全長1,800%×幅1,080%×高さ1,500%
●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂(最大7度)走行もできます。●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩はいつも朝日から………
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

クルッと回転 狙えるプライズ
てんくる
超デカ120φカプセル使用
多種多様な景品を入れて売上げUP!!
●4つの景品カプセルが美しいミラー板とともに回転。電光点滅ランプを景品の位置で止めるとその景品が払い出される。
●リプレイ、Wチャンスで楽しさを増す。
●景品カプセルは上部から自動補給。
●空カプセル40個付き。
●浮き彫りデザインキャビネット採用。
●お求めやすい価格!インカムも良好!!
仕様：幅620mm×奥行600mm×高さ1,950mm
AC100V・約50W 88kg
120φカプセル約50個収納
▽91-52111
開発・製造元
ダイショー商会
TEL0720-70-3892 FAX0720-70-3894
〒570 大阪府大東市新田本町13-12
特許・実用新案出願中

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.233

生活の達人

鎌先英太郎

その本のことについては、まず湯川書房の社長である湯川さんから聞いた。

湯川書房は大阪にある出版社であるのだが、今では知る人ぞ知る、このところわが国においていつもいっとう姿が良い本を出版し続けている出版社である。この八月に出た〈古書通信〉でもそのことに触れている文があった。

「山口さんがウチから本を出したいといって見えましたよ」

湯川さんと会うのは、このところ、いつも偶然にであり、その話を聞いてから半年後また梅田で湯川さんと出会い、近くの喫茶店で休息をかねて話をきく。

「その後ずっと連絡が途絶えてますすね」

それからどのぐらい時が経ったのか分らない。

今年の山口明さんからの年賀状には、本を出したので機会をみて手渡したいと添え書きがしてあった。

また時が矢のように速く過ぎ去ってゆく。

三月二十六日、休みの日でゆっくり寝ていたら突然家人に起される。

「朝刊に山口さんの本の書評が載ってるわよ」

たとえ一億円の宝籤が当っている場合でも、眠っているのを間で起されると不機嫌になってしまう性質なので、この時にも暁をおぼえない春の朝のこととて、家人が言ったことは非常に朧なかたちでしか受けとめられていない。

とりあえず食堂に押っ取り刀の寝巻のままで出てゆく。おかしい家人で子どもを起す際には寛大な起しかたをするくせに、大人に対しては非常に厳しいのだ。

私としては子どもの頃には大人に寛大で、子どもに厳しい家で育てられたのでいつもわりをくっていることになる。

この時にもそんなことが束の間、頭を過っていった。

「なんだって」

家人は同じことを繰り返した。

朝日新聞を手にとろうとしたら

「ちがう、ちがう毎日ですよ」

毎日新聞をはじめから終りまでざっと目を通すのだけれど、寝呆けているのと老眼がすすんできているのとが相乗効果をあげてきて、朦朧としている。

「毎日には出てないんじゃないか」

自分は透徹した眼差できちっとその記事を見つけ、今ではその記事の内容までも隅々にまでわたって正確に把握しているのに、この粗大ゴミはなんてトロいのだろうと、柳眉を逆立てるような状態にかなり近いところで、家人は私から荒々しく毎日新聞をとりあげ

「おいおい新聞が破けちゃうぞ」

と私が言い終らないうちに、書評が出ている頁をさっと開いて

「ここですよ」

とまた押しつけるように手荒くその新聞を私の手に返してきた。

往復鬢打をくらったような気分に陥ってしまう。ボクサーでいえば第一ラウド開始のゴングが鳴るか鳴らないうちに、強烈なワンツウパンチを受けたようなものだが、徐々に目が覚めてはきた。

「本当。良い本なんだなあ」

『昼も夜も人の匂いに充ちて』 山口明著

まず本の装幀が素晴しいと垢ぬけていて瀟洒であると、本の姿形を讃えていた。

あの山口さんのはじめての本であれば、そういうことは充分納得出来ることなので

「流石だな」

「そうね」

と家人とはその内容について、いちいち細かいことに触れなくても、そうであることはお互いによく理解出来るのであった。

「山口さんを知らなかったら、イイモノを知らずに生活をしていたかもしれないね」

「家でツカっているイイモノってたいてい山口さんが教えてくれたモノでしょう」

「山口さんを知ったから豊かな生活が分るようになった訳ですよ」

「子どもの鞄まで山口さんが教えてくれたもの。今でこそ猫も杓子も一澤帆布の時代になってしまったけど、山口さんが教えてくれた頃には殆んど誰も、一澤帆布なんて知ってなかったのですものね」

本の装幀の話から、イッキに話は装幀の趣味の良さではなくて、山口さんの趣味の良さの方へ滑降を続けていってしまうのであった。そのくらい山口さんは編集者として家に訪ねてきていた頃には、ごく小さなもちものにまで大きな拘泥をもっている人であった。

時代が遅すぎたというのか、山口さんが早すぎたというのか、今になれば、バブルの全盛期の時代から《サライ》《自由時間》その他その外エトセトラ、モノにこだわる雑誌がそこそこに好評を博しているのだが、一連の雑誌でとりあげているモノについては山口さんは二十年も前に、更に小さいモノにまでわたって緻密にインプットしてしまっていた。

東京でそういう知識をもって編集者稼業を続けていたら、その後、高度成長の波にのって多分楽々と一財産を築きあげてしまっていたのに違いないのに、コトはそう運ばなかった。

毎日の書評では装幀のことに続いて、本の内容を紹介し、最後に著者を叱っていた。

これだけの内容、ひとつひとつの挿話は、これすべて充分に長編小説になる話ではないか。一方で、文章はみな秀れている。著者はあたかも怪人二十面相かのようにその場その場に応じて、達意の文章を楽々と表現出来る力をもっている人である。

ああそれなのに、これだけ重要で大事なコトをこのように小間切れにして売りに出してしまうとはどういうことなのか、勿体なくて見てはおられぬ。長編小説を書きなさい。長篇小説を。山口明さんの長篇小説を何としても、私は読みたいのです。それは私一人だけのことではなくて、『昼も夜も人の匂いに充ちて』を読んだ人は、間違いなく必ずそうおもうという確信の表明で、その叱責と同時に書評が終っていた。

「時間さえあればね」

「そうね」

と家人は応えた。

椅子の横にいた猫のヘチャまでニャンと応える。

〈続〉

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

エイリアン クラッシュ

ALIEN CRUSH

ねこすろ

アイキャッチ効果抜群!!
景品に招き猫兄弟グッズ

CAT'S SLOT

ワンダーショット

巨大140φカプセル使用!
弾き飛ばしてポケットへ

WONDER SHOT

リアルパンチャー

プレイヤーの顔が崩れる
TV画面付きパンチング

REAL PUNCHER

株式会社 総商
本 社 〒444 岡崎市井田西町17－4 TEL (0564) 24－2581(代) FAX (0564) 22－0555

POWERED GEAR
STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT™
パワード ギア
©CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM

★オリジナルロボをビルドアップ!!
★敵の武器でパワーアップ!!
★多人数プレイで超合体攻撃!

宇宙を砕くか、鋼の拳!

CPS II 第7弾

QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

知恵と勇気で立ち向かえ!
ファンタジークイズ登場!!

QUIZ & DRAGONS
CAPCOM QUIZ GAME™
クイズゲーム クイズ アンド ドラゴンズ ©CAPCOM 1992, 1994

横スクロール型アクションゲーム「パワード ギア」新登場!!

オリジナルアミューズメントマシン、好評発売・レンタル中。

ノーリスクで高収益をお約束する レンタル&リースシステム ぜひ御利用下さい。

ズラリ並んだカプコンの自信作! バラエティーに富んだラインアップで、あらゆるロケーションに対応します。
●販売のご用命はアーケード東日本営業部/アーケード西日本営業部、レンタル&リースのご用命はレンタル営業部まで。

新製品 TVでおなじみポコニャン!のとっても楽しい乗り物ができたヨ!
■この商品は販売用です
●ポコニャン! バルーン
(W)1,400mm×(D)1,500mm×(H)2,160mm
©1993藤子・F・不二雄・NHK・NEP・小学館・日本ヘラルド映画
©CAPCOM 1994

新製品 人気者ロックマンがボールゲームになった!
■この商品は販売用です
●パニックショットロックマン™
(W)625mm×(D)900mm×(H)1,516mm

新製品 手に汗握る究極の緊張感! 史上最強の対戦型モグラたたき、登場!
■この商品は販売用です
●拳聖土竜
(W)1,380mm×(D)1,200mm×(H)1,690mm

ルーレット&液晶スロットで楽しさ倍増!
●スクリューファイター™
(W)520mm×(D)460mm×(H)1,676mm

驚異のQサウンド™対応で臨場感アップ!
●Qグランダム25™
(W)800mm×(D)965mm×(H)1,425mm

オシャレでコンパクトな実力派筐体!
●カプコン・ミニキュート
(W)500mm×(D)690mm×(H)1,300mm

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社カプコン アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
アーケード東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.67
2	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	8.08
3	3	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	7.16
4	4	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	7.15
5	—	機動戦士ガンダム・EXレビュー（バンプレスト） Mobile Suit Gundam EX Revue (Banpresto)	6.78
6	5	ヴァンパイア（カプコン） Vampire [Dark Stalker] (Capcom)	6.30
7	6	雷電 DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	6.24
8	9	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.02
9	8	グレートスラッガーズ 94（ナムコ） Great Sluggers 94 (Namco)	6.00
10	12	痛快GANGAN行進曲（ADK／SNKネオジオ） Aggressors of Darkkombat (ADK/SNK)	5.93
11	10	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	5.88
12	—	カイザーナックル（タイトー） Groval Champion [Kaiser Knuckle] (Taito)	5.87
13	11	イチダントアール（セガ社） Ichidant-R (Sega)	5.86
14	7	ザ・Ｊリーグ1994（セガ社） Super Visual Soccer (Sega)	5.63
15	16	スーパーリアル麻雀 P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.55
16	18	上海 III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.45
17	15	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.43
18	13	雷電 II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.39
19	19	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun)	5.20
20	20	ソニックウィングス 2（ビデオシステム／SNKネオジオ） Aero Fighters 2 [Sonic Wings 2] (Video System/SNK)	5.17
21	—	ずんずん教の野望（セガ社） Ambition of Zun Zun Kyo (Sega)	5.14
22	22	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.05
23	21	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!（タイトー） Quiz "Show by Show by"* (Taito)	5.05
24	23	スラムダンク（コナミ） Run&Gun (Konami)	5.00
25	24	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	—	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	9.86
2	2	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	8.90
3	1	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	8.40
4	6	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.14
5	3	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.11
6	4	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	7.65
7	5	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	7.62
8	7	リッジレーサー 2（DX／SD）（ナムコ） Ridge Racer 2 (DX／SD) (Namco)	7.00
9	8	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	6.44
10	9	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	6.10
11	12	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	5.77
12	11	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.72
13	10	ファイナルラップ R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.71
14	15	それいけ！ココロジー 2（セガ社） Soreike Kokorogy 2 (Sega)	5.17
15	16	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	4.89

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.26
2	3	ポパイ・セーブ・ジ・アース（ミッドウェー／タイトー） Popeye Saves The Earth (Midway/Taito)	5.25
3	1	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	5.10
4	7	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	5.00
5	4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	7.92
2	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.57
3	2	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	6.44
4	4	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	5.30
5	6	VSスーパー・キャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	5.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

SYSTEM SERVICE PRIZE COLLECTION
とっておき人気商品だ・い・と・く・しゅう!!
好評発売中 ジャングルリング 新日本プロレス ●17cm／6種／100個入 OP価格／30,000円
好評発売中 ジャングルリング オールスターシリーズ ●17cm／6種／100個入 OP価格／30,000円
好評発売中 マスコットキャラクター ドンビー ●21cm／4種／100個入 OP価格／30,000円
好評発売中 晩餐館のイメージキャラクターパンコ ●21cm／3種／100個入 OP価格／30,000円
完売
好評発売中 ベティ・ブープ ポーチ ●5種／100個入 OP価格／30,000円
好評発売中 ワーナー・ランバートポーチ ●16種／100個入 OP価格／30,000円
好評発売中 ボクまんまデスTシャツ ●フリーサイズ／6種／100個入 OP価格／30,000円
●予告● 次号人気商品ぞくぞく登場!! 見逃せないぞ!!
INFORMATION
オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造から、ゲーム景品用や販促用のものまで、ぬいぐるみに関することでしたら何でもご相談下さい。少量での発注も承ります。また、掲載商品の他にも、各種取り扱っております。
◆キャンディーお菓子セット◆
ミルクキャンディー(10kg) / 9,500円
キャンディー詰合せ(10kg) / 9,150円
フルーツラムネ(2400コ) / 7,350円
お菓子詰合せ(1500コ) /17,000円
◆カプセル入り景品◆
75ミリカプセルaセット(300コ) /22,500円
75ミリカプセルbセット(300コ) /16,500円
46ミリカプセルaセット(800コ) /24,000円
46ミリカプセルbセット(800コ) /18,400円
◆セット景品◆
お楽しみセット(75φ・100コ) /18,000円
時計セット(75φ・100コ) /18,000円
ジャンボツイン用景品セット(7～8cm・250コ) /50,000円
その他、カプセル用景品全般取り扱っています。
バンプレストの景品も各種取り扱っております。お気軽にお申しつけ下さい。
SYSTEM SERVICE CO.,LTD. システムサービス株式会社
〒171 東京都豊島区池袋2−48−1 信友山の手池袋ビル4F
TEL.03(5951)6600 FAX.03(5951)3449

人気シリーズ第5弾！スーパーリアル麻雀最新作。学園を舞台にいよいよ登場。
スーパーリアル麻雀 P Ⅴ
高インカム保証付
●新キャラクターが256色表示の美しいグラフィックに／脱衣麻雀の最高傑作が完成。
●前作をはるかに越える動画枚数1000枚を導入、劇場用アニメーション級のなめらかな動きが実現しました。
●今まで同様、息の長い高稼働率をお約束します。
遠野みづき　藤原綾　早坂晶
全シーン背景付き。対局は女の子の部屋で…、家具の演出もバッチリ。
©1994 SETA CO.,LTD. JAMMA認定品

GOOFY HOOPS
熱狂！興奮！大人気！
アメリカ直輸入プライズマシーン登場！75φのカプセル対応！
近日発売！
ROMSTAR　VISCO
「早指し将棋　五月陣戦2」近日発売！
●販売元 VISCO 株式会社ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

たのしさ∞（無・限・大）
おもしろ原産国
SEGA
©SEGA

リアルすぎる激闘。
10人のファイター達に敵はない。
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
世界初。
テクスチャーマップドポリゴンCGの対戦格闘ゲーム。
世界一を決めるべく、新たなる闘いを繰り広げる10人のファイター達。
更に磨きをかけた技とスピードで、対戦格闘ゲームの歴史をまた築く。
PLAYER SELECT
AKIRA VS SHUN
※画面は開発中のものです。

「モデル2」が創りだす
AMUSEMENT CG WORLD
3D-CG映像によるリアリティの追求。

ガンシューティングの頂点。
3D-CGは実写を越えた。
VIRTUA COP
バーチャコップ
POLICE
●ヒットした部分から倒れる、リアルで爽快な敵のアクション。
●1プレイ中、飛び入りが可能な2Pマルチプレイ対応。
856(W)×1,150(D)×1,865(H)mm
155kg AC100V 205W
20インチモニター ₩95-4578
世界初。
テクスチャーマップドポリゴンCGのガンアクションゲーム。
●簡単操作のガンアクション。銃弾の補充も照準を画面から外しての空撃ちでOK。
P-TYPE

みんな、楽しいニューアイテム。

ドラえもんの
どこでもドア
12の世界でかくれんぼ！
ドラえもんと手をつないで、
みんなをさがしに行こう！
●テレビと同じ声の
おしゃべり機能つき。
630(W)×1,000(D)×1,600(H)mm
115kg AC100V 115W
₩95-3930
C 藤子・小学館・テレビ朝日

ぷよぷよ通
超人気・ロングランの
対戦アクションパズルゲームが
パワーアップで新登場！
※画面は開発中のものです。
© 1994 COMPILE
Developed under "C-3 Printed Circuit Board" technology license from Sega Enterprises, Ltd. Manufactured and distributed exclusively by Sega under license from Compile.
'SEGA' is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.

3丁目のタマ
わくわくタマ&フレンズ
子供たちの喚声に
反応する、
インタラクティブ・
アニメーション
機能搭載。
かわいらしくて楽しい
インタラクティブ・
キディライド。
1,750(W)×
1,750(D)×2,000(H)mm
264kg AC100V 220W
₩91-41457
©1988, 94 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業部) 電話03(5736)7721(海外販売事業部) 電話03(5736)7830(AM施設統括本部) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)

Trial Date Set For Capcom v. Data East

Judge William Orrick of the US District Court for Northern California ruled on August 19 that Capcom U.S.A. Inc., CA, may proceed to trial on several points in its copyright lawsuit filed in September, 1993, against Data East Corp., Tokyo, and its U.S. subsidiary, Data East USA Inc., CA. It was decided that those points Capcom can proceed with be limited to its "three characters and five special moves" for comparison to a jury trial to begin November 30.

In September, last year, Capcom USA Inc., a subsidiary of Capcom Co., Ltd., Osaka, brought a lawsuit against Data East alleging that Data East's coin-op video game "Fighters History" infringed Capcom's audio-visual copyright in its video game "Street Fighter II". However, as a result of Judge Orrick's decision on March 16, Capcom failed to obtain a preliminary injunction that would have enjoined Data East from marketing its video "Fighters History".

Data East applied for a summary judgement based on the order of March 16. On August 19, Judge Orrick ruled that Data East's motion for summary judgement is denied in part and granted in part. First, the judge rejected Data East's assertion that the determination made by the Court in the order for preliminary injunction was binding and dictated a grant of summary judgement.

Then, concerning the "three characters and five special moves" which, Capcom asserted, should be submitted to a jury trial, the judge accepted Capcom's assertion by citing a precedent that "the intrinsic test for expression is uniquely suited for determination by the trier of fact."

On the other hand, the judge denied Capcom's request that the "total concept and feel" be submitted to a jury trial. As for the alleged similarities between several miscellaneous features of the two games, such as "attract mode" and "vs." screens and the methods used for selecting player, tracking vitality and designating winners which were claimed by Capcom and already examined in the order for preliminary injunction, the judge rejected them finding that "they were commonplace in the video game industry and, consequently, unprotectable snenes-a-faire."

The court ruled that specific joystick and button control sequences of "Street Fighter II" were not protectable. In the motion of summary judgement, Data East could claim a number of partial victories.

Data East claims that the vast majority of items Capcom has taken up as the bases of copyright infringement in this lawsuit turned out not to be protectable. As for the remaining characters and special moves, Data East states it expects the result of the trial to be that there has been no copyright infringement.

Capcom states that the copyright violation by Data East will be made clear in the jury trial, and that, although it was ruled that "joystick and button combination were not, by themselves, protected," overwhelming evidences which in themselves are sufficient, will support Capcom's complaint.

In Japan, too, Capcom sued Data East in the Tokyo District Court, while Data East brought a cross action against it. In the lawsuit in the Tokyo District Court, the judge declared the termination of the trial on August 31, notifying that judgement will be delivered on November 25. In Japan, since there is, of course, no such system as jury trial, the judge will show the reasons and announce the judgement.

"Virtua Fighter 2" drawing attention at Sega's booth at JAMMA Show '94. We will report the show in next issue.

Kansai Airport Opens With 2 Unique Arcades

Along with the opening of the new Kansai airport, two arcades opened within the airport and an amusement park containing an arcade opened nearby on September 4. The arcades within the airport are situated at a gate lounge for international lines on the 2nd floor. Thus, although they are locations where only international passengers can enter, they have obtained a police license based on the Fuei Act.

One of the arcades within the airport is "Plaza Capcom" (180 m²) operated by Capcom Co., Ltd., Osaka, where about 50 sets of video games, cranes, medal games, etc. are installed. In return for ¥220 million of investment, Capcom expects ¥100 million of yearly operation income.

Another arcade is "Bi·Ga·Lo" (220 m²) operated by Konami Co., Ltd., Tokyo, where about 50 sets of video games, medal games, etc. are installed. Konami has not revealed the amount of investment and expected revenue.

Different from ordinary arcades, the two locations above are more like showrooms for Capcom and Konami products. Although the airport operates 24 hours a day, it was decided that "Plaza Capcom" be open from 8:00 am to 0:00 am. and "Bi·Ga·Lo" from 8:00 am to 9:00 pm. However, since the opening of the airport, both arcades have been visited by unexpectedly small numbers of guests.

Kansai airport is on an artificial island, and on the coastal part linked by a bridge to the mainland there is a commercial complex "Papara" wherein an amusement park "Rinku Park" (24,000 m²) is located. It is operated by Rinku Park, Osaka, a subsidiary of Daiei Agora. With a Ferris wheel 50 m high as the main attraction, 5–6 types of amusement facilities were installed. Opened on September 1, these admission-free facilities have been visited by crowds of people.

In this amusement park there is an arcade "Sega World Rinku" (1,300 m²) which is operated by Sega Enterprises, Ltd., Tokyo. Sega explains that it has invested ¥400 million.

Sanyo Ships "3DO TRY" Within Japan

Sanyo Electric Co., Ltd., Osaka, announced on August 31 that it will ship an interactive multiplayer "TRY" based on the standard developed by 3DO in October this year.

Sanyo's "3DO TRY" is to be marketed at a price comparable to that of "3DO REAL" from Matsushita (Panasonic). However, since "3DO REAL" sales reached only 180,000 units for the period from March to July, Sanyo intends to keep the monthly production level for "TRY" at about 20,000 units. Sanyo will not market the machine in the US.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1994 Amusement Press, Inc.

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

©TAITO CORP.1994

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL：(03)3222-4808